LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI

PLAYER ONE

N° 2

INCROYABLE

UNE MULTITUDE DE TRUCS POUR TRICHER DANS LES JEUX

SUPER CONCOURS

5 CONSOLES NINTENDO A GAGNER, ET DES CADEAUX PAR DIZAINES

GENIAL

PLUS DE TRENTE JEUX EXPLIQUES

INSTRUCTIF

LES ECRANS A CRISTAUX LIQUIDES LIVRENT LEURS SECRETS

15 F

M 4413 - 2 - 15,00 F

MENSUEL - OCT. 90

EDITO

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

LA machine à jouer est lancée. PLAYER ONE est de retour. Pas facile un numéro 2. Il faut relancer la pression, accepter les critiques et rougir sous les louanges. En tout cas, votre courrier nous prouve que nous avions raison de faire un magazine consacré uniquement aux consoles de jeux. Dans ce numéro 2, nous avons tenu compte de vos remarques. Les photos sont plus grandes et plus belles, une multitude d'aides de jeu et de trucs sont publiés. Vous y trouverez encore plus de tests de jeu, un peu de B.D. et les plans fabuleux de Philippe Leconte. Ne cherchez plus ailleurs, PLAYER ONE est le magazine qu'il vous faut ! Cadeau. Dans le prochain PLAYER ONE, un poster gratuit.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 24 à 26), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Robby, PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

Pour les Plans et Astuces (pages 20 à 23) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

PLANS ET ASTUCES
Ne ratez pas les nouveaux plans pour Zelda II.

- 2/3 - EDITO - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/12 - STOP INFO
- 14/17 - TESTS DE JEU
- 20/23 - PLANS ET ASTUCES
- 24/26 - TRUCS EN VRAC
- 27 - SUPER CONCOURS PLAYER ONE
- 28/48 - TESTS DE JEU
- 49 - ABONNEMENT
- 50/59 - TESTS DE JEU
- 60 - TOP 10
- 62/63 - HI-TECH
- 64/65 - B.D.
- 66/67 - TELE ZAP

SUPER CONCOURS
Gagnez 5 consoles Nintendo et plein de cadeaux.

TESTS DE JEU
Plus de 30 jeux testés sur toutes les consoles.

B.D.
Galère en Bel Air, une bande dessinée de Cailleteau et Vatine

TELE ZAP
Les Chevaliers du zodiaque désarmés par la censure.

HI-TECH
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les cristaux liquides

TRUCS EN VRAC
Incroyable ! Des trucs pour tricher dans 25 jeux.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31 rue Ernest Renan 92130 ISSY LES MOULINEAUX - Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE
Secrétaire de la rédaction Catherine MAILLARD
Rédaction Robert BARBE Christophe DELPIERRE Cyril DREVET, Patrick GIORDANO Philippe HELLOUIN de MENIBUS Iggy Alain MASSOUMIPOUR Olivier RICHARD François SORNAY
Couverture Philippe CHAUVET
Plans Philippe LECONTE
Publicité Tél 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne FOUCARD
Assistant de gestion Christophe CANTALOUP
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER

Concept visuel Fabienne ZWILLER
Maquette D.A Rassane SARKIS
Maquettiste PAO Isabelle TETTAMANTI
Composition et photogravure Pi M Creation - Tél. 47 39 14 11
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Catherine PRONOST Tel 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 150 FF
Par avion Europe 315 FF Dpts outre-mer 350 FF
Territoires outre-mer 440 FF Afrique 385 FF
Média Système Edition SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n en cours.
Distribution NMPP Depot legal septembre 1990

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

Courr

Hé vous ! Ouais vous, les lecteurs de Player One. J'ai à vous causer. c'est moi, Sam Player, qui suis chargé de répondre à votre courrier, et j'ai décidé que cette rubrique serait la meilleure du magazine. Alors, vous avez intérêt à assurer. Parce que ces deux pages vous sont entièrement consacrées. Je ne publierai que les meilleures lettres, les plus intelligentes, les plus drôles, celles qui nous critiquent, nous proposent des idées ou nous font rêver.

Affûter vos plumes les mecs, remuez-vous les méninges les filles. Je veux du fiel et du miel. Player one est prêt à vous écouter, ne ratez pas l'occasion de vous faire entendre.

Sam Player

Salut à Player One,

Suis-je le premier mec à écrire à Player One ? Seule la grande console peut le dire. J'ai un truc pour compléter votre journal, voue pourriez mettre un poster dans chaque Player One ! Salut.

Benoît

Salut Benoît,

Des posters, tu veux des posters Moi aussi j'aime ça les posters. A l'heure où j'écris, je ne sais pas encore de façon certaine si on aura un poster dans ce numéro. Mais je te promets qu'on va tout faire pour l'avoir. Ciao

Sam Player

*

Cher Sam Player

Tout d'abord, félicitations ! Votre magazine est à la hauteur de mes désirs : varié, sympathique et tout en couleur... Quant au prix, j'espère qu'il ne changera pas ! Toutefois, je pense que vous pourriez faire encore mieux. Par exemple, pourquoi ne pas mettre les traditionnelles rubriques de petites annonces ? Un poster ou milieu du mag serait le bienvenu, ainsi que quelques rubriques telles que "Arcades" où seraient testées pour nous, les nouveautés coin-up (machines de café) qui pourraient être adaptées sur nos machines ou encore une rubrique "cinéma" puisque de nombreux jeux sont inspirés de films... Enfin (ouf !), un dossier de quelques pages, sur un thème en rapport avec nos consoles chéries, me ferait le plus grand plaisir. Vous me direz que je suis peut-être trop exigeant, mais j'espère quand même que quelques unes de mes idées seront retenues. En attendant, je vous soubaite bien du courage, gros bisous à tout le monde.

Cyrille

Lusse Cyrille,

Ok pour les petites annonces, lit l'édito et tu vas voir qu'on ne fait pas les choses à moitié. Pour le poster, on verra au numéro 3. Tes idées de nouvelles rubriques sont intéressantes, mais je te ferai remarquer, que pour le ciné on vous a présenté, le mois dernier un article sur le film des Ninja Turtles et que ce mois-ci on passe le test de jeu sur Nintendo. On ne le fera pas systématiquement mais à chaque fois que ça en vaudra le coup. Bye Cyrille.

Sam Player

*

Salut à toi, grand Sam,

Ton mag est hyper-super bien. Enfin, un mag sur les consoles, rien que ça : NEC, SEGA, NINTENDO et AMSTRAD. A quand SNK (NEO-GEO). De super commentaires avec une touche d'humaur, de supers rubriques, pratiquement pas de pub (- de 12% du volume du canard), toi la super mascotte. Un seul point, cependant : les photos !!! Elles sont trop petites et floues. J'espère que vous publierez ma lettre. Salut !

Damien.

ier

Salut Damien,

Merci pour les compliments et d'accord pour les photos. On s'est un peu planté sur certaines pages. Mais, va jetter un coup d'oeil à l'intérieur de ce nouveau numéro, je crois que cette fois-ci on a mieux réussi notre coup. Ciao.

Sam Player

*

Bonjour à toute l'équipe,

Je vous écris tout juste après avoir acheté votre premier magazine, que j'ai eu le plaisir de trouver chez mon libraire. Enfin un journal réservé aux consoles et rien qu'aux consoles !!! Ca fait plaisir !!! Mais si je vous écris, c'est aussi pour vous demander des renseignements sur la Megadrive de Sega. Comme j'ai un petit faible pour cette console, il y a certains points que je voudrais éclaircir. Tout d'abord, je voudrais savoir à quel point le changement de 60 hz en 50 hz effectué par Virgin affecte le déroulement du jeu et surtout son ralentissement. Est-ce important ou negligeable ? Est-ce-que tous les titres de jeux, disponibles au Japon en ce moment, seront dans l'avenir, importés en France ? Voilà, je crois que j'ai fait le tour des questions que je voulais vous poser. En espérant avoir une réponse dans le prochain numéro. Merci d'avance et langue vie à Player One.

Germain.

Bonjour Germain,

Honnêtement, je n'en sais rien, je n'ai pas encore fait les tests. Par contre, des rumeurs disent que la Megadrive française serait 10% moins rapide que celle importée du Japon. De toute façon, c'est négligeable pour l'intérêt du jeu. Pour les jeux, Virgin France nous a assuré qu'ils distribueraient ceux disponibles au Japon. Ciao mec.

Sam Player

*

Bonjour Sam,

Je trouve que Player One est un magazine super-génial et l'équipe des rédacteurs aussi (Matt, Sam, Iggy etc...). En revanche, je pense que vous avez été trop gentil en donnant 90 aux graphismes à Golden Axe sur Master System. J'y ai joué dans une salle de jeux et les graphismes étaient superbes. Mais d'apres les photos parues dans Player One, la version SEGA n'est vraiment pas réussie. Je possède une Master System et je suis déçu par Golden Axe que j'aurais voulu m'acheter. Par contre Opération Wolf, Chase HQ et R.C Grand Prix sont vraiment supers. Salut et vive Player One.

Arnaud

Salut Arnaud,

Pan ! Dans la gueule. Nos photos de Golden Axe sur Master System étaient nulles, on n'a pas assuré. Ne te fie pas à elles pour juger de la qualité des graphismes (qui sont en réalité trés bons). Si tu as aimé le jeu sur borne d'arcade tu l'aimeras aussi sur SEGA. Salut Arnaud.

Sam Player

*

A Sam Player,

Pour moi, Player One c'est super ! C'est vrai, un magazine entièrement consacré aux consoles, il n'y a pas mieux. Je dois dire que je suis déjà un fan de votre magazine et je pense que je vais le rester longtemps. Vous devriez mettre plus de photos d'écran, plus de comparaisons de jeux, de consoles, d'accessoires et parler de superbes consoles comme la NEO GEO. Je trouve qu'il n'y a pas assez de trucs. Il faudrait supprimer, à cet endroit, les photos d'écran et mettre à la place des trucs en plus. Et puis, deux pages, c'est un peu insuffisant. Il en faudrait au moins trois ou quatre. S'il te plaît, Sam, publie mes trucs, et n'oublie pas ma signature, quand le prochain numéro va paraître, je vais épater (de campagne) les copains. Allez, Salut !

Matt Hust Sardat

Cher Matt

Ok mec, toutes tes propositions, nous allons essayer de les intégrer petit à petit dans Player One. Pour la NEO GEO, si nous n'avons encore rien dit c'est à cause de son prix (4000 frs et 2000 frs pour chaque jeu). De plus quand nous avons testé cette machine, elle ne nous a pas vraiment convaincus. En plus, elle n'est pas disponible partout et peu de magasins en ont de disponibles. La rubrique des trucs en vrac va tenir de plus en plus de place et comme tu le suggères nous mettrons moins de photos d'écran. Salut.

Sam Player

*

Bonjour Sam,

Je dois tout d'abord vous dire que ce premier numéro me ravit, il est très complet, simple à comprendre grâce à l'ingénieux système des pictos. Beaucoup de photos, un bon commentaire, bref, le nec plus ultra. Toutefois j'espère voir plus de tests sur la Megadrive (j'en ai une). A bientôt.

Kewin.

Hello Kewin,

Pour un possésseur de Megadrive ça la fout mal de parler de "NEC plus ultra". Pour les tests sur ta machine favorite, nous allons essayer de faire mieux. Mais il faut que tu saches que les consoles les plus vendues en France sont la Nintendo et la Master System de Sega. Tu comprends donc que pour satisfaire le plus grand nombre de lecteurs, nous testons en priorité les jeux qui tournent sur ces deux bécanes. Bye.

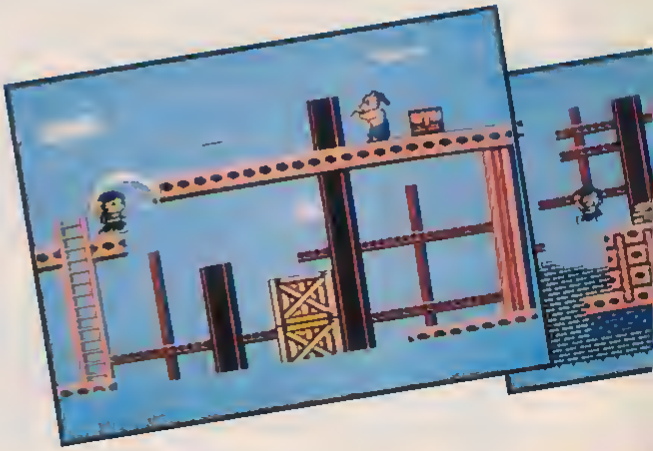
Sam Player

ALEX KIDD IN SHINOB

Un beau jour, deux hits de Sega se rencontrèrent, se marièrent et eurent non pas beaucoup mais un seul enfant au look étrange. Au cas où vous ne l'auriez pas deviné, je parle ici d'Alex Kidd in Shinobi Land, fruit de l'union de Shinobi et d' Alex Kidd.

Au début on a cru à un gag : mais non, ce n'en est pas un. Le petit bonhomme aux grandes oreilles doit délivrer sa copine détenue par un mauvais ninja. Comme dans Shinobi, il se défend avec une épée et des shurikens. Ses pouvoirs magiques lui permettent de marcher sur l'eau ou encore de se transformer en boule de feu ou en tornade. Le jeu est divisé en quatre niveaux composés chacun de trois parties. Les graphismes sont très mignons et c'est un délice de voir les adversaires de Shinobi revus à la sauce dessin animé.

Bref, sans être exceptionnel, le nouveau volet des aventures d'Alex Kidd in Shinobi Land est très sympa. Test complet dans le prochain numéro. ■



ça RECURE, ça DEGRAISSE

The Eliminator n'est pas le dernier jeu en vogue, mais un kit de nettoyage pour tous les types de consoles disponibles, dans cette partie de la galaxie.

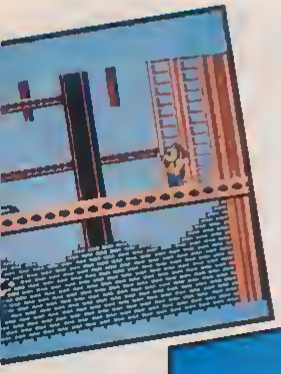
Le kit se compose de trois éléments : des petites brosses pour la fiche des cartouches, un produit et une unité de nettoyage, munie d'une poignée destinée au port cartouche. Un tel kit peut éviter les petits parasites et autres problèmes que connaissent les consoles, suite à une utilisation fréquente.

Aprés avoir balayé les aliens, astiquez vos cartouches ! ■

■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One.. Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

I LAND

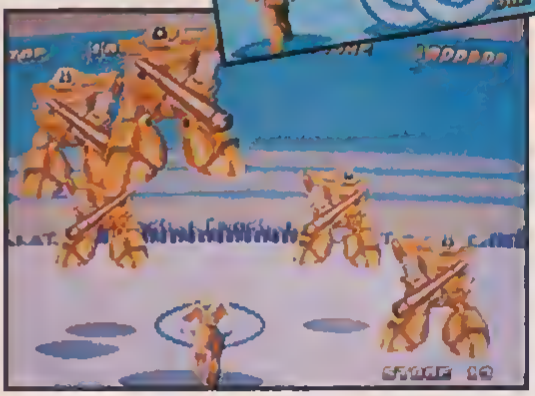
SPACE HARRIER II



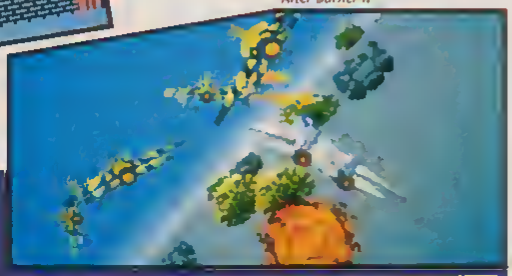
Les heureux possesseurs de Megadrive vont pouvoir s'éclater avec ce classique du jeu de tir. Pour ceux qui viennent de découvrir les jeux vidéo, résumons : un bonhomme volant armé d'un laser explose tout ce qui bouge en évitant des obstacles. Je sais, c'est un peu mince, comme scénario, mais tant qu'on s'éclate !...

Trois choses avaient fait le succès du jeu de café : de superbes graphismes, un effet 3D canon et le siège hydraulique qui bougeait avec le personnage. Comme vous devez vous en douter, le siège n'est pas livré avec la cartouche. Mais pour les deux autres éléments, pas de problème : on s'y croirait. En plus, le jeu est méchamment accrocheur et la bande sonore plongera votre copain qui ne connaît pas encore la Megadrive dans le coma. Il n'y a que l'animation, un peu saccadée, qui aurait pu être améliorée. Normal, puisque **Space Harrier II** a été une des premières cartouches développées sur cette console de jeu.

Malgré ce petit défaut, on est quand même en présence de la meilleure version, toutes machines confondues. Fans de baston, vous savez ce qu'il vous reste à faire !... ■



After Burner II



ACTUNCE

Sur **PC Engine**, le hit du mois risque bien d'être **Rabio Lepus Special**, un shoot'em'up qui promet. After Burner II et Honey in the Sky II devraient être disponibles début octobre. Vers le milieu du mois, arriveront Riukuy, un jeu de réflexion, Cyber Night et Naxat Stadium. Pas encore de date officielle de sortie en revanche pour Out Run et Super Thunder Blade, les adaptations des célèbres jeux de café.

Les possesseurs de CD Rom vont pouvoir s'éclater eux aussi. Legion et surtout le très beau Valis III devraient déjà être disponibles au moment où ce numéro sortira. Ils seront suivis de Pro Baseball et de Vasteel, un jeu d'action. Les programmeurs japonais sont également en train de travailler sur des conversions de Forgotten World (superbe graphisme) et de Rainbow Island.

Côté Supergrafx, Super Darius sortira en cartouche début octobre. On parle également de versions améliorées de Out Run et de After Burner II. Quant à Strider, ça avance mais pas de sortie avant novembre. Nec Avenue a également commencé l'adaptation de Galaxy Force II. Les graphismes s'annoncent fabuleux. ■

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

indique que l'on peut jouer à un joueur

MEGA-ACCESSOIRES POUR LA MEGADRIVE

Le Power Base Converter ou comment s'éclater avec ses vieux jeux Master System, quand on vient de s'équiper d'une Megadrive rutilante !
Ce petit bijou s'installe sur le dessus de la **Sega 16 bits** et fonctionne à merveille ! Utilisation du pad de la Megadrive ou d'un pad Master System, une entrée pour les jeux en cartouche plus une autre pour les rares jeux en carte, pas d'erreur c'est du savoir faire Sega ! Je précise quand même que le fait de passer des jeux Master System sur la Megadrive n'apporte aucune amélioration, cela reste des jeux 8 bits... Coût de l'objet : 329 Francs.
Le petit bijou, le voilà ! **L'Arcade Power Stick** remplace avantageusement les, pourtant, très bon paddles de la Megadrive. Son look est digne d'un vaisseau alien, croisant au large d'une lointaine galaxie. Côté action tout est prêt : un rapid fire à vitesse variable pour chacun des trois boutons et un joystick ni trop dur ni trop mou, en clair l'arme fatale. 379 Francs sera le prix de votre sécurité ! ■

1- La Megadrive équipée du Power Base Converter
2- L'Arcade Power Stick pour la Megadrive

TRUXTON

Dernier pilote vivant, vous devez exploser une armée d'extraterrestres, qui ont adopté le doux nom de **Gidans**. Ce **jeu de tir** se déroule suivant un scrolling vertical mais l'écran se déplace également à droite ou à gauche en fonction des déplacements du vaisseau. Des pastilles augmentent votre puissance de feu ou vous donnent de nouvelles armes. Vous disposez en plus de trois super bombes qui font des ravages. La réalisation n'est pas mauvaise, sans plus.

Disons que dans l'absolu, c'est très correct surtout au niveau de la taille des vaisseaux ennemis, mais que sur une machine comme la **Megadrive**, les graphismes font un peu léger. **Truxton** n'est pas le jeu du siècle, ni même le jeu du mois d'ailleurs. C'est un sympathique shoot'em'up, honnête mais sans personnalité, qui n'a pas fait craquer la rédaction. A acheter uniquement si vous êtes un inconditionnel du genre ou s'il vous reste un peu d'argent de poche. ■

LOUEE SOIT LA NEO-GEO !

Elle a la couleur du caviar, le prix du caviar mais ce n'est pas du caviar. . C'est la **Neo Geo** ! Dans sa superbe robe noire, la plus snob des consoles arrive, chaussée d'un haut talent, sur le marché français. A l'heure ou Sega et Nintendo se battent pour atteindre les prix les plus bas, la Neo-Geo franchit les barrières de l'irraisonnable, a coups de milliers de francs. 3490 frs pour la console et 1790 frs pour les cartouches, je sens des porte-monnaie qui vont s'évanouir dans la nature ! D'autant plus que la profusion de couleurs, et les graphismes très fins de cette machine, sont loin de nous faire oublier les charmes d'une Sega Megadrive ou d'une Nec Super Graphx, accessibles, elles, au commun des mortels.

Saluons tout de même, l'initiative du distributeur Guillemot, qui fait tout son possible pour que soit correctement diffusée La Neo-Geo. Pour que cette **borne d'arcade miniaturisée** soit accessible au plus grand nombre d'entre nous, un service de location sera bientôt mis en place, sur tout le territoire. Player One ne manquera pas de vous tenir au courant des évolutions de la Neo-Geo, sous nos latitudes.. ■

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8

AMSTRAD
EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096 . une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

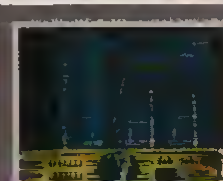
* Prix public généralement constaté

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche



8 JEUX POUR L'AMSTR

Le mois dernier nous vous présentions la GX 4000 et les premières cartouches développées pour cette nouvelle console. Voici un rapide survol des prochains jeux qui devraient être disponibles pour la GX 4000

Avant tout, il est souhaitable de rappeler que la GX 4000 fait partie de la nouvelle gamme de produits, signée Amstrad. Aux côtés de la console, se trouvent aussi 2 micro-ordinateurs : le 6128 Plus et le 464 Plus qui fonctionnent avec les mêmes cartouches que la GX 4000.

Ces deux micro-ordinateurs disposent quant à eux, d'un second système de lecture, sur disquette, compatible avec les anciens modèles Amstrad.

Le nombre de jeux déjà sortis sur ce format est impressionnant (plus de mille). Il semblait donc logique, que les premières cartouches pour cette nouvelle gamme soient des adaptations des meilleurs jeux de l'ancienne.

DECEPTION

La déception vient du fait que la presque totalité de ces nouveaux produits, est quasiment identique aux précédents, alors que les capacités techniques des nouvelles machines laissaient présager des améliorations sensibles, tant au niveau de l'animation que des graphismes.

Certes, il était impératif de sortir des jeux trés rapidement, pour qu'ils soient disponibles sur le marché en même temps que les consoles. Mais, le résultat n'est pas à la hauteur de la concurrence, même si des jeux comme Burning Rubber (Océan), Tennis Cup 2 (Loriciel) et Crazy Cars II (Titus) relèvent le niveau. Pour la pleine réussite de son lancement, la GX 4000 aurait mérité de bénéficier de meilleurs softs. Face à Nintendo et Sega, la partie s'annonce difficile, même si le "savoir-faire" commercial d'Amstrad peut pallier ce départ quelque peu laborieux.

De plus, pour un utilisateur de console qui ne connaîtrait pas les anciens jeux, les premières cartouches de la GX 4000 peuvent suffire à déclencher le réflexe d'achat. A suivre...

OPERATION THUNDERBOLT/ OCEAN

Bonne adaptation, les couleurs et les sprites ont été bien travaillés. Tous ceux qui ont aimé la version arcade, ne seront pas déçus. ■

BARBARIAN II/ PALACE SOFTWARE

C'est une copie exacte de l'ancienne version. Le jeu est excellent, il est dommage que les programmeurs n'aient pas exploité les capacités techniques de la machine. ■

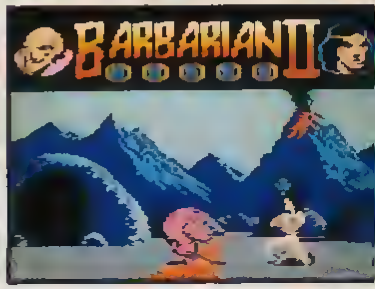
KLAX

Développée par Domark, la version sur GX 4000 est l'exemple typique du jeu conçu sur CPC et adapté sans aucune modification. Il n'en reste pas moins vrai que Klax est un jeu de réflexion agréable à jouer. ■

BATMAN/OCEAN

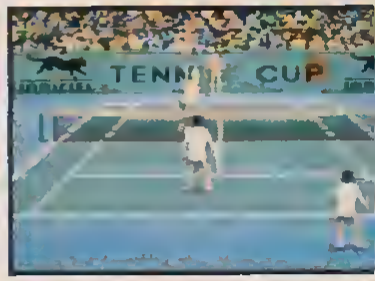
Mêmes critiques que pour Barbarian II et Klax. On ne peut cependant pas s'empêcher de le comparer, au Batman sur Nintendo qui lui est bien supérieur. ■

Operation Thunderbolt



Barbarian II

Klax



Tennis Cup 2

Pour les simulations de guerre

Pour les simulations sportives.

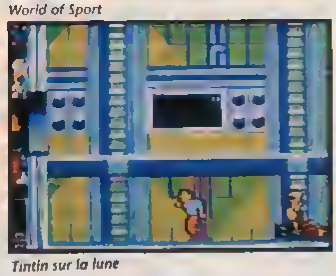
Jeu de rôle.

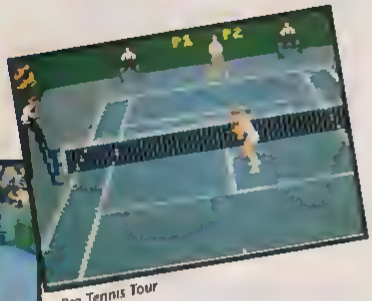
Jeu d'aventure.

AD GX 4000

Batman

World of Sport


Tintin sur la lune


Pro Tennis Tour

WORLD OF SPORT/EPYX

On préfère ne pas en parler. C'est un ratage complet ! ■

TINTIN SUR LA LUNE/ INFOGRAMES

Les aventures de Tintin sur GX 4000 passent plutôt bien. Le jeu combine une phase d'arcade, où vous devrez piloter la fusée au milieu d'un champ d'astéroïdes, et une phase de plate-forme où Tintin doit désamorcer des bombes incendiaires. ■

TENNIS CUP 2/ LORICIEL

Excellent ! Avec Burning Rubber, le meilleur jeu sur GX 4000 ! Enfin des bons graphismes, fins et colorés. Une jouabilité excellente, de nombreuses options et la possibilité de jouer à deux font de Tennis Cup 2 un vrai jeu de console ■

PRO TENNIS TOUR/UBI SOFT

Une autre simulation de tennis, un peu moins réussie que la précédente. Agréable à jouer. Sans plus. ■

PRIVE DE CONSOLE !

Commodore, grande marque de micro-informatique, se lance dans la console. De même qu'Amstrad avec son CPC, Commodore utilise le C-64 comme base en supprimant le clavier. Dans les deux cas, ils reposent sur une technologie dépassée, mais permettent d'avoir accès à une logithéque très importante. La C-64 Game System ne sera pas distribuée en France, elle reste réservée à la Grande-Bretagne ou le parc de C-64 est toujours très important.

De toute façon, au vu de ses pauvres capacités techniques et d'un choix de consoles, déjà conséquent, disponible en France nous ne regretterons pas la C-64 GS ! ■

LE PREMIER FANZINE SUR MEGADRIVE

Il s'appelle **Megadrive** tout simplement, et ne vous coûtera que 2,10 frs. C'est un fanzine de 3 pages, assez bien fait quoiqu' un peu touffu. Agréable à lire, Megadrive ne cherche pas le sensationnel, mais se pose comme un fanzine, soucieux d'établir un contact entre les fans de la Sega. Pour le recevoir, envoyez vos noms et adresses, sans oublier le timbre, à :
François Drougard
4, rue Tintoret
92600 Asnières.

C'EST NATACHA

Vous ne connaissez pas **Natacha** ? C'est la **plus rapide** de nos lecteurs, garçons et filles confondus Elle a été la première à nous envoyer son abonnement. Félicitations ! Pour la remercier, nous lui avons renvoyé son chèque et nous avons décidé de l'abonner A VIE GRATUITEMENT Dis Natacha, tu peux venir nous voir quand tu veux, on sera ravi de te recevoir ! ■

LE SALON DE LA MICRO

Si vous voulez rencontrer l'équipe de Player One, Crevette, Iggy, Matt, Robby et tous les autres, venez nous rendre visite au Salon de la Micro du **26 au 29 octobre 90** à l'**Espace Nord de La Villette** à Paris. ■

Et enfin... les jeux de réflexions !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

NOTES SUR NOTES

A la fin de chaque test de jeu, vous trouverez un encart s'intitulant · **EN RESUME**. Vous y trouverez **tous les renseignements indispensables** sur le jeu, son nom, son genre, son prix etc... Viennent ensuite les notes.

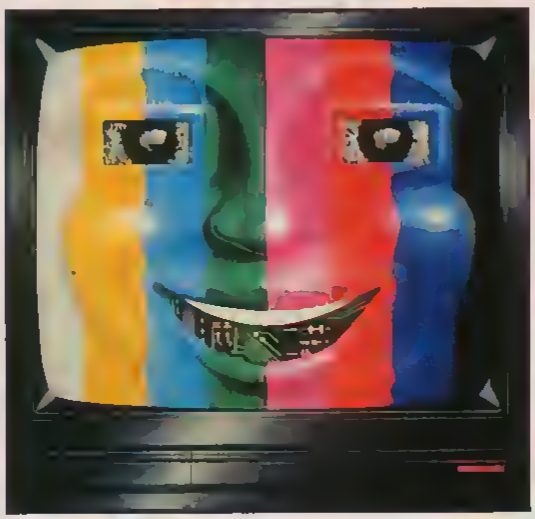
Les deux premières : Graphisme et Son sont facilement compréhensibles. La Durée de vie indique, selon le testeur, si vous jouerez longtemps avec ce jeu. Le Player Fun note le fait que le jeu soit accrocheur, que l'on prenne plaisir ou non à y rejouer. Enfin la note finale juge la valeur globale **Attention**, toutes ces notes sont **subjectives** Si vous n'êtes pas d'accord avec le testeur, n'hésitez pas à lui écrire. ■

SOIS SYMPA, PRETE-MOI UNE SEGA

Virgin loisirs qui distribue la gamme des produits **Sega**, lance une campagne de promotion à la télé pour la Master System. A partir du mercredi 3 **octobre**, des spots publicitaires vous proposeront d'appeler un numéro de téléphone, où vous pourrez laisser toutes vos coordonnées.

Après tirage au sort, une centaine d'entre vous recevront chez eux **une Master System**, avec **un** jeu pour un essai gratuit pendant tout un week-end (en tout, 500 consoles environ).

A la **fin du mois d'octobre**, un nouveau tirage au sort désignera **10 heureux gagnants**, qui remporteront définitivement **une Master System**, et 1000 autres personnes gagneront des bons de réduction. L'opération sera présentée sur TF1, A2, FR3, La 5 et M6, les mercredi 3, 10 et 17 octobre à raison de 13 spots par jour. Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez consulter le 3615 code SEGA... ■



GOLFAMANIA

C'est le nom de la nouvelle simulation de golf pour la Master System. Le précédent s'appelait Great Golf et Golfamania lui est nettement supérieur.

En fait, c'est une simulation très complète, avec un grand nombre d'options, mais qui reste facile d'accès même pour ceux qui n'ont jamais tenu un club de leur vie. Il existe même une option pour vous entraîner (practice) qui vous permettra de ne pas être trop ridicule, lors de vos premières parties. Comme dans toutes les simulations sportives, le jeu à plusieurs est beaucoup plus amusant.

Les graphismes sont très beaux, seule la musique a tendance à être un peu agaçante à la longue. Bref, un bon jeu que nous testerons le mois prochain ■

■■ La blague du mois
Qu'est-ce qu'est tout rouge et attendrissant ?
Un bébé qui joue avec une lame de rasoir

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public generalement constate en version monochrome

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Tél : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

ALLEYWAY

Les jeux passent et se ressemblent...

Et voici Mario, qui court dans son élégante salopette, qui saute, zlika ! Il vient tout juste de grimper dans une rutilante capsule spatiale. Mais que fait Mario daos un casse-brique ?

C'est juste un petit clin d'oeil, histoire de rappeler qu'Alleyway est produit par Nintendo ! Alleyway est un casse-brique pas trop casse-bonbons, plutôt bien foutu, dernier rescapé de la vague Arkanoid and Co. Côté innovation, c'est pas la joie. Ça respire le déjà vu mais c'est jouable et pas trop ringard.

Quelques bonnes idées tout de même : les briques qui défilent horizontalement ou qui descendent de plus en plus vite, ainsi que des bonus stages où les briques forment un dessin de Mario. L'impression générale reste bonne. Ce soft est bien réalisé, avec une super musique genre Casino de Paris en 1937 et des bruitages sympas. Avec Alleyway, on arrive à bien s'amuser, mais cela reste, malgrès tout, un jeu de seconde zone par rapport aux grands hits sur Game Boy. ■

75%

EN RESUME

ALLEYWAY
de NINTENDO
OF AMERICA

- Console : GAME BOY
- Genre : Casse-brique
- Prix : 190F
- Graphisme : 80%
- Son . 90%
- Ourée de vie : 70%
- Player Fun : 76%

GOLF

Tee for two sur Game Boy !

Faire une simulation de golf sur Game Boy ? L'écran est petit et pas en couleur, la partie s'annonçait difficile !

Le résultat est carrément incroyable. le Golf de la Game Boy peut, sans complexe, se mesurer aux meilleurs du genre sur PC Engine ou sur Megadrive ! Sélection des clubs, vitesse et direction du vent, reliefs sur le green, il est difficile de faire plus réaliste ! Bien que très détaillé, le jeu reste d'une jouabilité, sans reproche.

Au chapitre des nptions les plus utiles : la possibilité de zoomer sur le green, la vue aérienne du parcours, sa longueur, ainsi que la distance qui vous sépare du trou, deux parcours de 18 trous (Japon et USA) et l'état de votre balle sur le terrain. L'animation de la balle et du décor après un swing (mouvement pour taper dans la balle au golf) est vraiment fluide. Et, comme un parcours de dix-huit trous, c'est assez long, il est possible de sauvegarder sa partie, pour la continuer plus tard.

Autre raffinement, le plaisir de jouer à deux, via le câble de connexion fourni avec la Game Boy. Bref, la grande claaaasse. Voilà, tout est dit sur cette sublimissime simulation de golf ! ■

90%

EN RESUME

GOLF de NINTENDO
OF AMERICA

- Console : GAME BOY
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 195F
- Graphisme : 90%
- Son : 88%
- Durée de vie : 90%
- Player Fun : 91%

SUPER SUPER SUPER SUPER SUPER SUPER

MARIOLAND

SUPER SUPER SUPER SUPER SUPER SUPER

L'ami des petits est de retour... sur Game Boy !

Mario, star mondiale des jeux vidéo, l'enfant chéri de **Nintendo**, découvre avec bonheur un nouveau terrain de jeu : la Game Boy.

Mario part délivrer la princesse **Daisy**, retenue captive par l'infâme **Tatanga**. Cette aventure, de notre plombier préféré, est spécialement conçue pour la Game Boy. Comme dans Super Mario 1, de nombreuses options sont planquées dans le décor : des pièces d'or, des étoiles d'invincibilité, et des passages secrets ou des raccourcis.

Des champignons pour devenir **SuperMario**, aux fleurs pour le rendre féroce, rien n'est oublié et notre héros est toujours attachant.

Côté graphisme, il ne faut pas s'attendre à des miracles sur un écran à cristaux liquides. Malgrès tout, le résultat est très correct et l'univers Mario Bros est respecté. La musique est sublime, différente pour chaque monde, elle s'éclate en stéréo. SuperMarioLand est un coup de maître, tout aussi jouable que sur une console normale et d'une durée de vie pratiquement illimitée. Il s'impose comme le **top des jeux vidéo** sur portable. A emporter ou à consommer sur place.. ■

98%

EN RESUME

SUPERMARIOLAND
de NINTENDO
OF AMERICA

- Console : GAME BOY
- Genre : Plate-forme game
- Prix : 195F
- Graphisme : 85%
- Son : 90%
- Durée de vie : 95%
- Player Fun : 100%

Le premier shoot'em up sur Game Boy, débarque en France !

Cette fois nous sommes en **2159**. Aux commandes du **SolarStriker**, le vaisseau le plus puissant de la galaxie, vous allez livrer votre dernier combat, contre ces saletés d'aliens puants, les **reticulians** !

Alors que vous étiez peinard, en train de jouer sur Game Boy, vous voilà transformé en héros galactique ! SolarStriker intègre tous les ingrédients classiques du **shoot'em up** sur console : des armes évolutives, un scrolling vertical, des tas d'ennemis plus étranges les uns que les autres, ainsi que des monstres de fin de niveau.

Malheureusement, à vouloir parfaire un classique du genre, Nintendo nous a imaginé un jeu, d'une banalité plutôt affligeante ! Les nombreux aliens n'ont rien de particulièrement extraordinaire, et les décors se limitent à des fonds étoilés ou nuageux, pour le moins "aérés". Seule la musique, sauve les meubles.

Donc, en un mot comme en cent, ce jeu ne m'a vraiment pas halluciné et je confirme que la Game Boy o'est pour rien, dans cette pauvreté graphique et émotionnelle ! ■

Crevette, l'ami des petits.

60%

EN RESUME

SOLARSTRIKER
de NINTENDO
OF AMERICA

- Console : GAME BOY
- Genre : Shoot'em up
- Prix : 190F
- Graphisme : 65%
- Son : 88%
- Durée de vie : 59%
- Player Fun : 59%

BLUE LIGHTNING

Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient. Maintenant, me voilà bon pour une mission suicide. Je hais les jeux vidéo !

Pour gagner la troisième guerre mondiale, le haut commandement a eu une grande idée. Envoyer le moins indispensable des pilotes (vous !) pour une série de missions suicide, au milieu des installations ennemies. Sympa ! Vous avez quand même de la chance : votre chasseur dispose de mitrailleuses, de missiles à tête chercheuse et de postcombustion. Il peut également faire des acrobaties pour se tirer des situations désespérées.

Blue lightning est un clone d'**Afterburner**. Il y en a qui adorent, d'autres qui le trouvent répétitif. Je me situerai d'instinct dans la seconde catégorie. Pourtant, cette cartouche est plutôt attractive. Primo, les missions sont bien plus variées, que dans le jeu original. Chaque stage offre en effet, une action différente : combat air-air, air-sol, air-mer et même courrier à délivrer. Pas le temps de s'ennuyer ! Et deuzio, la réalisation est vraiment géante. Les graphismes sont d'une finesse incroyable, avec des routes et même des cours d'eau. L'animation ultra-réaliste donne l'impression d'y être. Je n'avais jamais vu de jeu en 3D aussi beau, même sur Nec ou Megadrive.

Blue lightning est, à mon avis, un jeu que chaque possesseur de Lynx devrait acheter avec sa console. ■

95%

EN RESUME

BLUE LIGHTNING d'EPYX

- Console : LYNX
- Genre : Shoot'em'up
- Prix : 290F
- Graphisme : 98%
- Son : 80%
- Durée de vie : 80%
- Player Fun : 85%

CHIP'S CHALLENGE

Tirer, pas toujours suffisant. Moi aimer aussi, creuser neurones. Moi aimer, Chip's Challenge. Ugh !

Chip, le petit passionné d'informatique, n'a qu'un rêve : rejoindre le club d'informatique des bit busters et séduire la belle Mélinda. Pour cela, il doit rentrer dans son ordinateur (je n'invente rien, je vous promets que c'est dans le scénario) et collecter des circuits imprimés dans des labyrinthes de plus en plus grands. Il va bien sûr, vous vous en doutez, rencontrer des problèmes.

D'abord, il y a le temps limité, qui ne lui laisse pas le loisir de piquer un somme. Ensuite, certaines portes, fermées, ne peuvent être ouvertes qu'avec une clé de la couleur correspondante. Enfin, l'ordinateur en question est peuplé de créatures bizarres, dont le contact est mortel. Ajoutez des accidents naturels comme l'eau, et vous comprendrez que sa tâche n'est pas aisée. Surtout qu'il y a, quand même, **144 niveaux** à passer. Heureusement, comme dans la quasi-totalité des softs présentés dans cette page, un système de code permet de reprendre le jeu, au dernier niveau parcouru.

Chip's Challenge est typiquement le genre de programme qui n'a l'air de rien, avec sa réalisation peu impressionnante mais qui se révèle passionnante à l'usage. Chaque tableau pose un nouveau problème qu'on résout avec joie. Essayez-le 5 minutes et vous l'adopterez. ■

90%

EN RESUME

CHIP'S CHALLENGE d'EPYX

- Console : LYNX
- Genre : Réflexion
- Prix : 290F
- Graphisme : 75%
- Son : 85%
- Durée de vie : 90%
- Player Fun : 90%

GATES OF ZENDOCON

Ce qu'il y a de sympa avec les shoot'em'up, c'est que leur scénario tient sur un ticket de métro.

Un régal pour le testeur fainéant qui n'a pas envie d'en écrire des pages et des pages. Gates of Zendocon étant un shoot'em'up, il ne fait pas exception. Une horrible immonde et ténébreuse araignée, Zendocon pour les intimes, vous a largué au beau milieu d'un univers hostile. Vous devez traverser 51 niveaux, pour lui faire sa fête. Après le choix des options et la vision de l'araignée en question (ouh qu'elle est laide !), on peut rentrer dans le vif du sujet. Le décor défile selon un scrolling multi-directionnel.

Le but est d'atteindre un portail qui vous mène au niveau supérieur. Vous vous en doutez, des aliens aux formes variées ne voient pas votre intrusion, d'un bon oeil. Il va donc falloir jouer du laser, de la bombe et de l'écran protecteur. Chaque fois que votre vaisseau est touché, il perd une partie de son équipement pour se retrouver finalement réduit à l'état de cigare volant. Des armements supplémentaires traînent par-ci, par-là, mais ils ne sont pas vraiment très nombreux.

Bon d'accord, au niveau de l'intérêt du jeu, Gates of Zendocon n'est pas R-Type mais il est sauvé par une excellente réalisation. Les aliens et les décors sont superbes, les musiques très réussies et le tout vraiment varié. Un régal ! Sans être indispensable, Gates of Zendocon est un jeu très sympa. ■

75%

EN RESUME

GATES OF ZENDOCON d'EPYX

- Console : LYNX
- Genre : Shoot'em'up
- Prix : 290F
- Graphisme : 95%
- Son : 90%
- Durée de vie : 85%
- Player Fun : 65%

GAUNTLET

Décor médiéval pour le deuxième jeu indispensable du Lynx.

Première étape : le choix des personnages. En plus des héros du jeu de café, les programmeurs ont rajouté cinq bonhommes délirants : le samouraï, le robot, le cow-boy, la punkette et le binoclard. Chacun a des caractéristiques différentes (rapidité, force...). Personnellement, j'aime bien le samouraï ! Le héros choisi va donc se trouver, dans des donjons humides.

Objectif final : trouver une pierre magique qui débarrassera le monde du mal. Objectif immédiat : survivre et passer au niveau supérieur. Bien sûr, le coin est très mal famé : fantômes, scorpions, grenouilles et autres sales bestioles, il va falloir jouer de l'épée.

Heureusement, on trouve des objets utiles : clés ouvrant des portes (non ?!), parchemins magiques, fioles, nourriture pour vous requinquer. Vous les ramassez en passant dessus, et les stockez pour les utiliser plus tard. On fait même quelques rencontres amusantes, comme un ordinateur qui vous donne quelques conseils. Et si vous avez peur tout seul, jouez à plusieurs grâce au câble Comlynx. Gauntlet ne se contente pas d'être passionnant, il s'offre le luxe d'être très bien réalisé. Les couleurs sont belles, le scrolling multi-directionnel parfait, et les graphismes petits, mais très précis. Un vrai plaisir ! De plus, c'est le premier jeu (avant klax) à utiliser la possibilité de faire pivoter l'écran à 90°. ■

Iggy

95%

EN RESUME

GAUNTLET d'ATARI

- Console : LYNX
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 290F
- Graphisme : 90%
- Son : 80%
- Durée de vie : 90%
- Player Fun : 85%

Exclusif

Micromania publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx !

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA

La console ATARI LYNX + 4 jeux

(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

Hit Parade

Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

	275F	APB	F	T	
3D	275F	P	5F	War Birds	
Road Blasters	275F	Rygar	5	Mis Pac Man	
Tournament Cyberball	275F	720°	5F	P Sh	5F
	5F	NFL Superbowl foot	275F	World Cup Soccer	5F

Rolling

★ ★

La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable !

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 jeux 990 F (Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gamebay entre eux

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

Double Dragon

Tetris

Super Marioland

Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F

Les toutes prochaines nouveautés:

Boulder Dash	Wars
F1 Race	Lunar Lander
Duck Tale	Pro Wrestler
Side Pocket	Polemedes
Baja Maru	Monster
Taki Dai Boken	Track
Pi Boy	Family Star

GAMEBOY

Lightboy 199F
(loupe vous permettant de jouer dans le noir)

Sacoche Gameboy 199F
(en tissus plastifié pour porter à la ceinture votre gameboy 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison)

Boitier Gameboy Nexoft 199F
(en matière plastique rigide pour porter en bandoulière votre gameboy 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison)

Nouveautés

Beach Volley (Sim.volley)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burn Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scrambble (Auto)	195F
Dexterity (Réflexion)	195F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	195F
Ghostbusters 2	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Pipe Dream (Reflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Super Deformer	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoda (Arcade)	195F

Hit Parade

Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle (Arcade)	245F
Batman (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heisankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Reflexion)	195F
Flipull (Ident Plotting)	195F
Golf (Simul golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Sim Moto)	175F
Navy Blue (Bat Navale)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Land (Plateforme)	175F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	175F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian (Puzzle)	195F
Puzznik	195F
QBillion (Reflexion)	175F
Qix (Reflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	195F
SD (Wargame)	195F
Soccerboy (Sim Football)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tchis	195F
Tennis (Sim tennis)	195F
Tetris (Reflexion)	195F
Trumpboy (jeu de Cartes)	175F
Volleyball (Sim volley)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

Gameboy est une marque déposée de Bandaï-Nintendo

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées

FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux

MICROMANIA
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réole
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Tous les logiciels de jeux pour Micro-ordinateur et console de jeux.
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

MICROMANIA
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

*Sauf le dimanche ouvert jusqu'à 20 h

Version française officielle garantie par le constructeur

CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1890 F
+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

HIT PARADE

Alex Kidd	299F
Golden Axe	369F
Rambo 3	299F
Revenge of Shinobi	369F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier 2	369F
Super Hang On	369F

Baseball	369F
Basketball	369F
Forgotten Worlds	369F
GhostBusters	369F
Chouls n' Ghosts	449F
Golf	449F
Last Battle	369F
Moonwalker	369F
Mystic Defender	369F
Thunderforce 2	369F
Truxton	369F
Zoom	299F

Altered Beast

jeux fournis avec la notice en français

LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990 F
+ 2 manettes de jeux
+ 1 jeu gratuit Burning Rubber (Course auto)

Autres titres à venir :

Chase HQ (Course auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Reflexion)	295F
Midnight Resistance	295F
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung Fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F
Toki	295F
Battle Command	295F

Les jeux disponibles

Double Dragon (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Reflexion)	295F
No Exit (Action)	295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphanant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

*Envoi le jour meme de la réception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

PL46 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM
ADRESSE
Code postal . Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M L XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI-ST AMIGA NEC LYNX GAMEBOY MEGADRIVE

PLANS ET ASTUCES

Le mois dernier dans Player On avons suivi notre héros, Link, d début de ses aventures. Beauco secrets ont été révélés. Il est m nant temps de poursuivre notre

Nous avons déjà vu, comment augmenter ces points d'expérience et nous avons révélé les plans détaillés d'Hyrule et des deux premiers palais. Vous devez donc posséder, les deux objets qui se cachaient dans ces palais : La **chandelle** et le **gant de puissance**. Nous allons, dans les pages qui suivent, vous indiquer comment atteindre le deuxième monde de **Zelda II**, ainsi que les plans des troisième, quatrième et cinquième palais.

OU SE TROUVE LE RADEAU ?

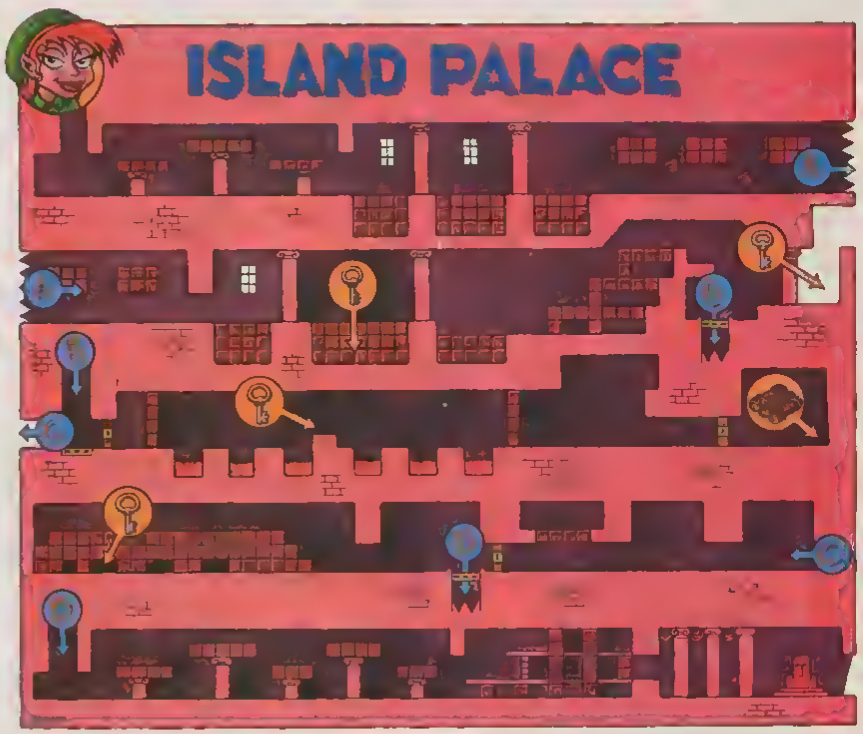
Pour atteindre le troisième palais (Island Palace), vous devez trouver le **passage secret** qui y mène. Il se trouve dans le cimetière, au sud de la tombe du roi. Rien ne le signale, mais tout à coup vous tomberez dans un trou, qui vous mènera dans une caverne.

Pour la traverser, vous aurez besoin du **sort de fairy** (fée). Si vous avez lu attentivement, le premier numéro de Player one, vous devez savoir qu'il se trouve dans le **village de Mido**. Une fois arrivé dans le palais, repérez-vous grâce au plan. Vous y trouverez le radeau qui mène au deuxième monde de Zelda II.

COMMENT VAINCRE LE GARDIEN DU TROISIEME PALAIS ?

Ce **chevalier** qui est monté sur un cheval en acier, n'est pas très dur à vaincre. Vous devrez d'abord tuer son cheval, en utilisant le coup frappé vers le bas (que vous aurez appris dans le village de Saria). Placez-vous, au milieu de l'écran. Attendez la charge du chevalier. Quand sa lance est prête à vous toucher, sautez et donnez le coup frappé vers le bas. Une fois que le chevalier est à pied, c'est là que les ennuis commencent.

En effet, dès que vous avancez vers lui, il s'éloigne pour que vous ne puissiez pas l'atteindre. Par contre, vous êtes une cible facile pour ses épées. De plus, si vous arrivez à le coincer dans le coin droit de l'écran, il disparaît et vous ne pouvez plus le frapper. La technique consiste à **sauter par-dessus lui**, sans avoir peur de perdre quelques points de vie. Une fois dans cette position, c'est à vous de jouer...



LE QUATRIEME PALAIS

Il se trouve au **nord-est de Nabooru**. Son accès est protégé par un **labyrinthe**. C'est certainement le palais le plus complexe de Zelda. Il comporte de nombreux passages secrets, des gouffres et bon nombre d'ennemis dangereux.

Vous ne pourrez pas placer le **quatrième cristal** dans la statue, si vous ne possédez pas le sort de reflet (reflect), et le coup frappé vers le haut. Pour une fois, nous allons vous laisser, vous débrouiller tout seul. Si vraiment vous n'arrivez pas à trouver la solution, écrivez à Sam Player, et nous vous aiderons dans le prochain numéro...

POUR ZELDA II

e, nous ans le up de ainte- quête.

LE CINQUIEME PALAIS

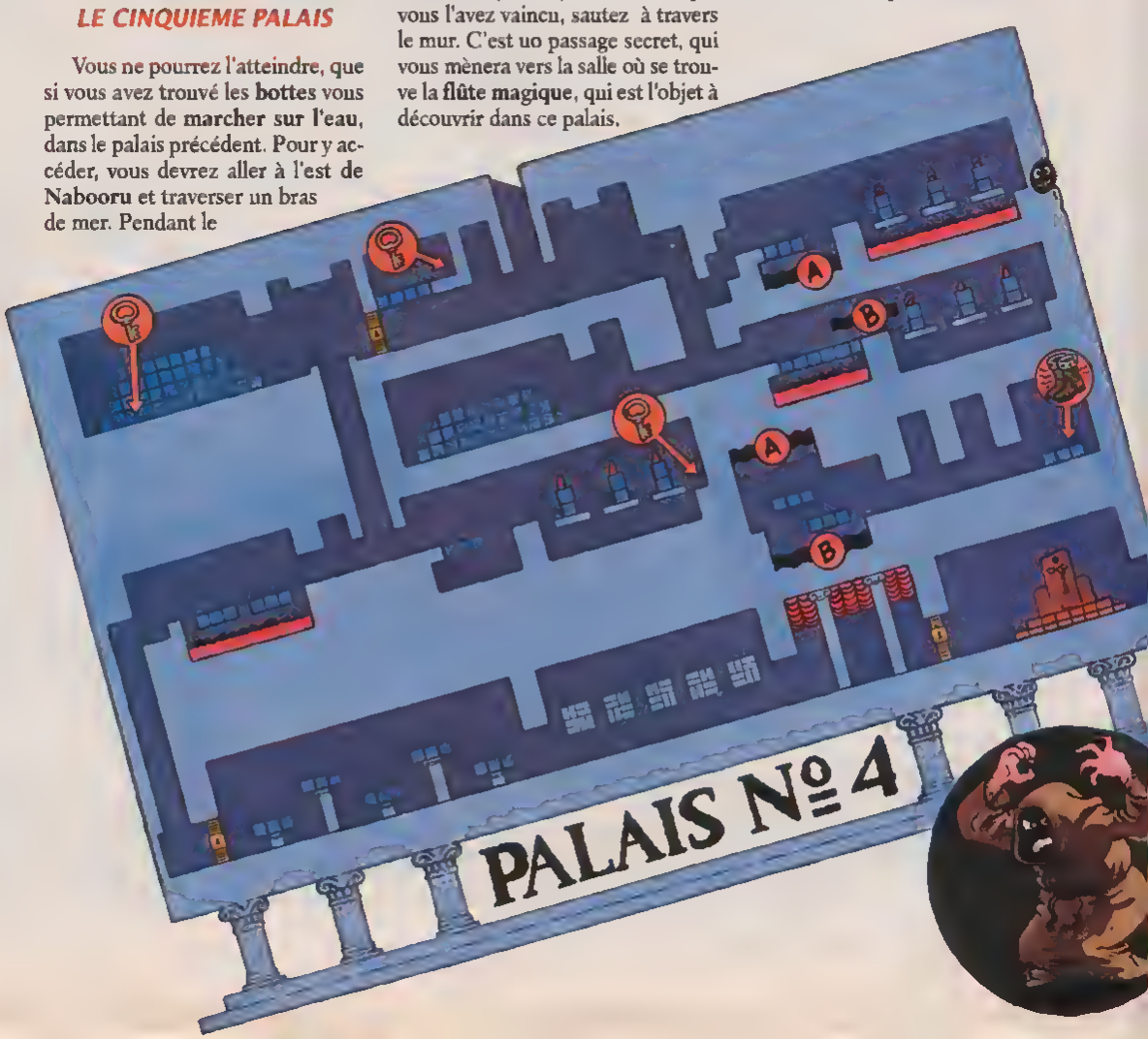
Vous ne pourrez l'atteindre, que si vous avez trouvé les **bottes** vous permettant de **marcher sur l'eau**, dans le palais précédent. Pour y accéder, vous devrez aller à l'est de **Nabooru** et traverser un bras de mer. Pendant le trajet, allez donc faire un tour sur la côte qui se trouve au sud, vous y trouverez un **coeur** qui vous donnera une vie supplémentaire. Ne vous attaquez pas au cinquième palais avant que vos niveaux de magie et de combat n'atteignent sept !

CUL DE SAC ?

Un chevalier en armure semble garder un mur vide. Combattez-le, sans oublier d'utiliser le sort de **bouclier** (shield). Une fois que vous l'avez vaincu, sautez à travers le mur. C'est un passage secret, qui vous mènera vers la salle où se trouve la **flûte magique**, qui est l'objet à découvrir dans ce palais.

UNE PLUIE DE PIERRE

Dans la salle où les pierres tombent, vous pouvez augmenter facilement vos points d'expérience. Protégez-vous sous le bloc où se trouve la clé, attendez que toutes les pierres soient tombées. Construisez un escalier vous menant au dessus du troisième étage de pierre, et creusez un tunnel. Des petits monstres volants vous attaqueront, détruisez-les. Vous pouvez ainsi gagner entre **50** et **200** points d'expérience, à chaque fois.



COMMENT VAINCRE GOOMA

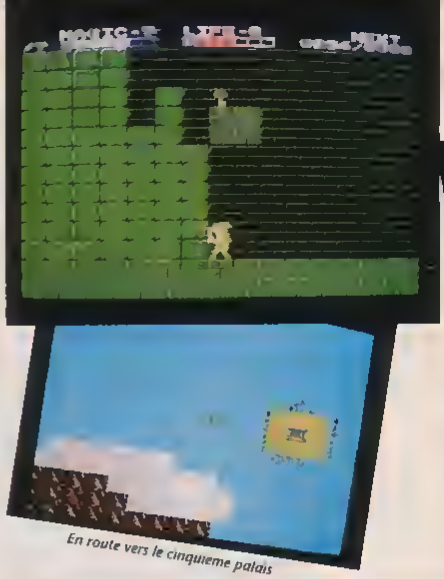
C'est le **troll géant** qui garde ce cinquième palais. Utilisez les sorts de bouclier (shield), et de saut (jump). Placez-vous au centre de l'écran, sur la droite de **Gooma**. Ne restez pas trop proche de lui, et attendez qu'il attaque. Evitez ces coups de masse en sautant ou en reculant. Une rap-baston !

Dès qu'il marque une pause dans ces assauts, approchez-vous de lui, baissez-vous et frappez-le dans les jambes. Un bon conseil : soyez **patient**, ne vous précipitez pas et saisissez les occasions, quand elles se présentent.

PLAYER ONE VOUS EN DONNE TOUJOURS PLUS !

Si vous avez un problème, si vous êtes bloqué dans votre quête, n'hésitez pas à nous écrire, nous vous donnerons les aides de jeu vous permettant de progresser. Envoyez votre courrier à : **Player One**, Sam Player, 31, rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux. ■

Sam Player et Pierre Bonaventure.



En route vers le cinquième palais

PALAIS Nº 5

BRA-VO!!

lez sous le bloc que
les pierres tombent
onstruisez un escalier au dessus du troisieme etage de pierres
uez les monstres et empochez les points

Detruisez le chevalier

1

2

1- 2- Vous pouvez traverser le mur et aller prendre la flute magique

Frédéric PELLIER est un pro du tennis. Il participe aux plus grands tournois internationaux. Ce qui ne veut pas dire qu'il les gagne tous !

SEGA

TENNIS ACE
Voici les codes pour accéder à tous les tournois. Sur l'écran, inscrivez-les de gauche à droite et de haut en bas Italie : UYFX/ZHVM/RPHB/OKRF. Australie : UTMO/ZTVM/RPHB/OKRJ. France : YBSK/TRRG/KKSB/FCKG. Wimbledon : UMPM/ZZXM/RRHH/OKRN. USA . UYFA /ZZXM /RRHH/OKRF. Finale : UKZX/ZFWM/RRHH/OKRR Scène finale : YCTI/TMSG/KKSS/FCKO.

SPACE HARRIER
Pour un nombre illimité de vies, faites : u/u/d/d/r/l/r/d/u/d/u/ sur l'écran de fin de partie.

Rampage

Frédéric GRATE a des trucs gratinés.

SEGA

RAMPAGE
Quand le message Game Over apparaît, appuyez sur les 2 boutons en même temps et vous recommencerez où vous avez perdu.

TENNIS ACE
Avec le code : JJPKZPWMRRRBOKRF, vous aurez 23 en force, 28 en rapidité et 13 en technique.

Anthony GARZON 15 ans et toutes ses dents est un gentil garzon.

MEGADRIVE

TATSUJIN (TRUXTON en version française)
Pour venir à bout des monstres de fin de niveau, lâchez une bombe, mettez la pause, comptez 3 secondes et remettez la partie en route. N'a pu vilain monstre, et avec une seule bombe !

Eric VAUSSIEU dit "le tricheur fou", aimerait bien un code pour battre Mike TISON dans PUNCH-OUT. Nous aussi, d'ailleurs.

NINTENDO

GRADIUS
Appuyez à la suite sur : Bas, Haut, B, A, B, A, B, A, B, A puis Start et vous jouerez en mode Continue. De quoi rester baba !

KID ICARUS
Pour être indestructible et débuter directement à Overworld Fortress, 2 codes : ICARUS FIGHT et MEDUSA ANGELS

METAL GEAR
Pour avoir toutes les armes, cartes et objets : code J 6" >> >> 5" >> 6 R N Q 3 G 9 9 $ 6" >> 2" 6" T (prendre $ comme une étoile).

Emmanuel GRAVE alias "video man", triche au casino Mais que fait la police ?

SEGA

CASINO GAMES
Au début du jeu, au lieu d'écrire votre nom, écrivez SEGA et vous commencerez le jeu avec 902780 $. Ca vous suffit ?

Casino Games

Kewin KUBRYK (le fils de Stanley ?) est un adepte de la Megadrive. Pour répondre à ta question, Kewin, il y aura un serveur minitel PLAYER ONE opérationnel en décembre, 36.15 code on ne sait pas encore

MEGADRIVE

ALTERED BEAST

En appuyant simultanément sur A, B, C, Start tout en positionnant le joypad vers le Bas, vous pourrez choisir la forme que vous aurez au départ. Pour commencer au stage que vous voulez, pressez les boutons B et Start pendant la page de présentation. Vous aurez alors plusieurs options à l'écran. Sélectionnez l'option Round, choisissez-en un (round, bien sûr) puis appuyez sur Start. De retour à la page de présentation, pressez Start et A : le tour est joué !

GOLDEN AXE

Lors du choix des personnages, faites B, Start et positionnez le joypad sur la diagonale en bas à gauche, le tout en même temps. Le chiffre qui apparaît alors en haut de l'écran correspond au numéro du stage de départ. Il ne vous reste qu'à le modifier grâce aux touches Haut et Bas du joypad.

Benjamin CONZWXZ...FROY merci de nous écrire ton nom en majuscules la prochaine fois que tu nous envoies tes solusses.

NINTENDO

DRAGON BALL

Pour changer de niveau, c'est simple : il suffit d'appuyer sur le bouton B de la deuxième manette. Un truc simple et efficace.

Stéphane COTTEREAU a bien travaillé ce mois-ci. Il nous donne 3 trucs sur Sega. Un bon point.

SEGA

BLACK BELT

Après l'apparition du titre, l'écran devient bleu pendant quelques secondes. Profitez-en pour appuyer sur le bouton Reset et vous aurez des vies infinies.

GHOSTBUSTERS

Voilà un code qui vous donnera 9.172.500 $: 44 4251579852. Mais qu'allez-vous faire de tout ce fric ?

GOLVELLIUS

Encore un code, un peu long, mais qui vous permettra d'avoir toutes les armes possibles et imaginables : 07KQ CHPZ XN0S 366F Q5X7 203L 5e4e QMQL.

Julien de Brest, ne nous donne pas son nom de famille mais accepte de divulguer un de ses trucs. Alors on lui pardonne.

NINTENDO

SUPER MARIO BROS 1

Au Monde 1-2, allez jusqu'à la sortie, montez sur la plus haute brique qui se trouve au-dessus et avancez. Vous choisirez d'aller au Monde 2-1, 3-1 ou 4-1. Au Monde 4-2, il y a 3 briques en suspension après les premiers ascenseurs. Au-dessous, il y a des pièces invisibles. Utilisez-les pour taper la brique du milieu. Un haricot vous conduira dans un Monde rempli de pièces et où vous pourrez choisir d'aller au Monde 6-1, 7-1 ou 8-1.

Sébastien LE TALBODEC prétend être segamaniaque. Désolé, Seb, le mal est absolument incurable !

SEGA

DOUBLE DRAGON

Si vous voulez avoir des vies infinies en arrivant au stage 4, donnez des coups de pied vers l'arrière en sautant (appuyez sur les 2 boutons simultanément)

Mat est un garçon qui signe ses lettres à la pointe de l'épée, d'un Z qui veut dire ZOZOT. Son voeu le plus cher était de participer à TRUCS EN VRAC. Voilà qui est fait !

Black Belt

Golvellius

Double Dragon

NINTENDO

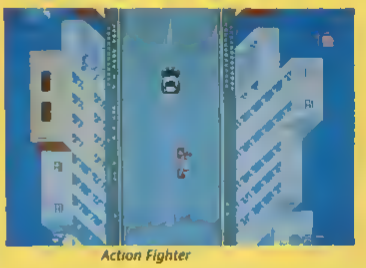
DRAGON BALL

Vous savez déjà comment choisir le niveau de jeu. Pour avoir en plus un maximum d'énergie, appuyez vers le bas avec la deuxième manette. Mais attention, si vous dépassez 255 points de vie, c'est la mort garantie...

SEGA

ACTION FIGHTER

Si vous montez une fois dans le camioo Sega, vous aurez un missile, deux fois un super-missile et la troisième fois, vous deviendrez invincible. Cool, non ?



Action Fighter

Jérome de Lyoo. Encore un qui n'a pas voulu se démasquer complètement · Taot pis pour lui, et merci quand même !

MEGADRIVE

LAST BATTLE

Pour recommencer au stage où vous avez perdu, appuyez sur A, B, C et Start lorsque Game Over s'inscrit. Pressez Start plusieurs fois jusqu'à ce que "Chapter 1" s'inscrive à l'écran. Mettez le joypad vers le haut, 1 fois si vous avez perdu au niveau 2, 2 fois si vous avez perdu au niveau 3, etc... Vous pouvez maintenaot tout lâcher et appuyer sur Start pour commencer.

Olivier BOGACZYK a une mention pour sa lettre bien présentée, claire, nette et sans bavures. Une bien belle lettre, comme on aimerait en voir plus souvent

MEGADRIVE

FORGOTTEN WORLDS

Lorsque vous jouez à deux, quand l'un des deux joueurs meurt faites Start 3 fois pour obtenir l'option Continue.

NEC

DARIUS

Faites l'inverse de Reset pour sélectionner le niveau de difficulté du jeu dès que Game Over apparaît et le mode Continue sera activé.

Captain Silver

SEGA

CAPTAIN SILVER

Pour avoir l'option Continue, Faites la diagonale en haut à gauche et appuyez sur les deux boutons.

Enfin, je gardais le meilleur pour la fin : Arnaud CASTAGNE nous a pondu un plan du château d'ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD sur SEGA. Nous avons décidé de le publier et pour remercier Arnaud, nous l'abonnons un an à PLAYER ONE aux frais de la princesse !

Voilà, c'est tout pour cette fois. Les tricheurs fous doivent être contents, puisque la rubrique s'est considérablement aggrandie. Pour que cela continue, eavoyez-nous vos trucs en précisant le nom de la console, le nom du jeu et le votre si ça vous chante. Surtout, écrivez lisiblement (en majuscules c'est encore mieux). A tous les fanas de consoles, salut !

Pour nous écrire :
MSE-PLAYER ONE
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY LES MOULINEAUX

PLAYER ONE ET SUPER MARIO PRESENTENT LE GRAND CONCOURS NINTENDO

GAGNEZ 5 CONSOLES NINTENDO ET DES CADEAUX PAR DIZAINE

Répondez aux 5 questions à choix multiples et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à : M.S.E. PLAYER ONE, CONCOURS NINTENDO, 31, rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-moulineaux - DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 OCTOBRE 1990

1er PRIX **1 console CONTROL DECK + 1 JEU + 1 sac de sport NINTENDO + 1 abonnement d'un an à PLAYER ONE**

2ème prix : 1 console CONTROL DECK + 1 JEU + 1 sac de sport NINTENDO

3ème prix : 1 console CONTROL DECK + 1 JEU + 1 sac à dos NINTENDO

4ème et 5ème prix : 1 console CONTROL DECK + 1 JEU

6ème au 10ème prix : 1 sac de sport NINTENDO

11ème au 20ème prix : 1 sac à dos NINTENDO

21ème au 50ème prix : 1 tee-shirt NINTENDO

LES QUESTIONS

1) Que signifie N.E.S.
A : Nice Electric System
B : Nintendo Entertainment System
C : Nintendo Electronic System

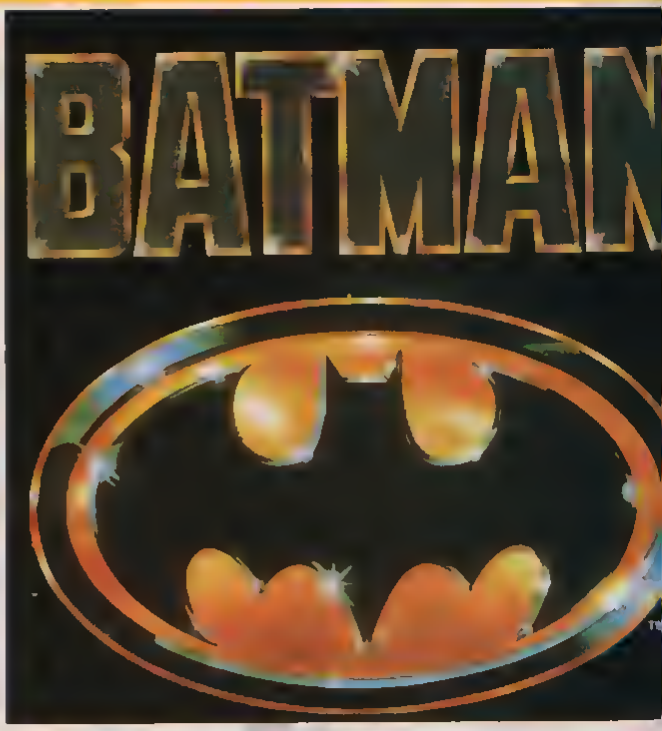
2) Comment s'appelle le héros de la légende de Zelda ?
A : Link
B : Hulk
C : Barbosa

3) Qui a testé Super MarioLand pour Game Boy dans ce numéro ?
A : Iggy
B : Sam Player
C : Crevette, l'ami des petits

4) Quel jeu Nintendo est premier au Top 10 de ce mois ?
A : Batman
B : Teenage Mutant Hero Turtles
C : Super Mario II

5) Combien Y a-t-il d'épreuves dans Skate or Die ?
A : 4
B : 5
C : 6

Les vainqueurs seront tirés au sort. Concours sans obligation d'achat



"Allo, Joker, ici Firebug. Batman vient de débarquer sur console Nintendo". "Ah ! ah ! ah ! Je lui réserve un accueil sulfureux, mon ami. Rendez-vous à la cathédrale".

Attention, Joker, méfie-toi. Conseil de Player One. Car tous ceux qui vont essayer Batman, sur Nintendo, ne le lâcheront pas avant ta défaite finale !

A L'ATTAQUE !

Le jeu commence dans les rues sombres de Gotham City. Batman se déplace horizontalement. Immédiatement, guerriers adverses et mines télécommandées passent à l'attaque.

Batman se défend en assénant de terribles coups de poing, ou en se servant de trois types d'armes, à utiliser selon les situations : **fusil harpon, boomerang**, et **shurikens**. On peut en changer, n'importe quand dans le jeu, grâce à la touche "Start".

BIEN SAUTER POUR SURVIVRE !

Batman ne se contente pas de castagner ! Il **saute**. De préférence, gardez le bouton A du pad appuyé, il jumpera davantage qu'en donnant une légère pression.

Deux mouvements à bien maîtriser, surtout coincé sur un labyrinthe de plates-formes, se trouvant toutes à une distance différente (le tout surplombe une mer d'acide, et les mutants géants guettent le moindre de vos mouvements, pour venir vous dévorer les entrailles, la slime qui goutte. .).

BASTON... ET REFLEXION

Batman n'est pas uniquement un jeu de combats et de grimpettes. Il propose aussi une série de casse-tête, propres à vous retourner le cerveau et vous faire oublier la signification du mot patience.

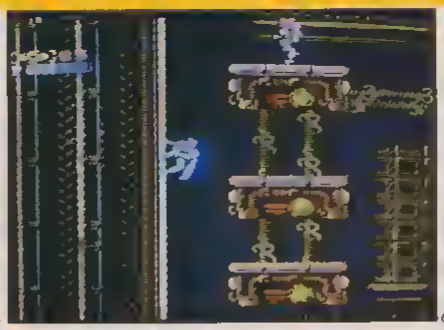
Exemple . l'ordinateur commandant le courant électrique, qu'il faut neutraliser pour passer au niveau trois. Il y a là, deux modules à couper. L'un est protégé par un mur suintant l'acide. L'autre par un système lance-missile, et un bouclier, qui se mettent en action à chaque fois que vous faites feu sur lui.

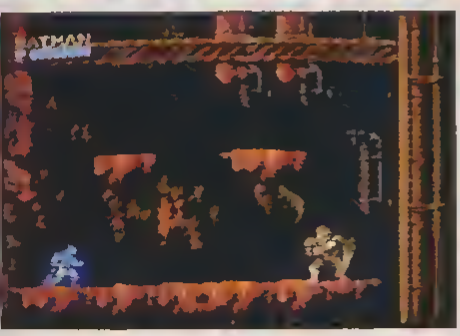
A chaque fois ? Enfin, presque ! Trouvez la faille. Mais n'oubliez pas qu'il est impossible de sortir de cette pièce, récupérer des vies ou des armes. Comme de bien entendu, leur nombre est limité ! (**huit** vies maximum, et **quatre-vingt dix neuf** balles, toutes armes confondues). Alors, bon courage !

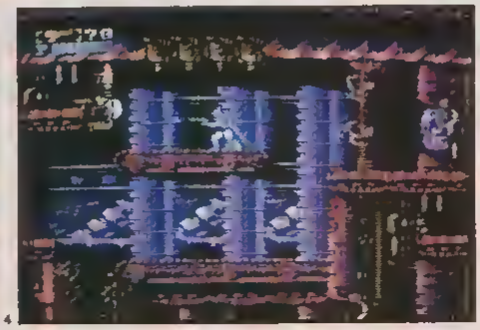
UN MEGA-GIGA JEU !

Ce n'est pas tout ! Il n'y a pas que les fins de niveaux, qui rendent fous. Quand c'est fini ça recommence, comme dirait Crevette, l'ami des petits.

Partons de la fin du troisième niveau, un passage très significatif. Batman, grâce à son boomerang, a explosé le dénommé Electrucionner Un certain homme de main du Joker, qui croyait faire le malin avec son minable rayon de







1 Kim Basinger apparaît au générique

2 Un monstre mutant attaque Batman

3 Notez la beauté de la cascade

4 Si tu crois me faire peur !

5 Les écrans vidéo géants de Joker le mégalo

6- La grimpette : du grand art !

7 L'ordinateur commandant le courant électrique

8 Niveau cinq dangereux pour les nerfs !

dix méga-giga volts. Cette victoire lui permet d'atteindre le laboratoire du Joker. Un complexe gigantesque, à l'image de la mégalomanie de son créateur.

Ecrans géants, monstres mutants sortis des abîmes, métal en fusion, et chars lance-missiles. Batman, en sueur, échappe à mille morts, réalise des sauts qui feraient pâlir l'Araignée, et se sort de situations apparemment sans issue. Il souffle. Ouf ! Le voilà enfin paré, pour la destruction finale des doubles containers, ultime combat avant l'envol pour la cathédrale. D'emblée, les containers se mettent à le courser tout en lui tirant dessus, sans lui laisser une seconde de répit. Bang, boum, mort de Batman !

LA MORT DE BATMAN ?!

Heureusement, ce n'est qu'un jeu, et grâce à l'option "Continue", le héros revit à l'infini (à condition, de ne pas éteindre la console). Reste maintenant à résoudre, le problème des containers tueurs ! Une piste précieuse, pour ceux qui n'en peuvent plus : faites toujours le même trajet autour des deux blocs de droite, pour éviter les tirs. Et ne tirez que sur un seul container, jusqu'à ce qu'il explose. Surtout, économisez vos balles.

Vous commencez à entrevoir ce qui vous attend ? D'autant plus que le niveau cinq (celui qui finit par la bastonnade Batman-Joker) commence par de très difficiles grimpettes ..

LA GRIMPETTE

Que de merveilles dans ce jeu. Il est beau, rapide, éclatant, intelligent. Mais en plus, il y a un plus. La grimpette !

Le mouvement qui fait que l'on se prend vraiment pour Batman, devant son écran télé. Attention, ce mouvement est Capital. Bien le maîtriser est une Obligation pour avancer dans les stages. Explication : lorsque Batman saute contre un mur, il peut faire un appel sur ses jambes, et rebondir dans le sens contraire. Pour cela, sautez vers le mur en pressant A. En atteignant le mur, redonnez une pression à ce même bouton, tout en vous dirigeant dans le sens contraire du premier saut. De quoi escalader, grimper entre deux parois verticales, éviter des sols électrifiés en rebondissant. Sublime à réaliser, et même à admirer, un véritable travail d'orfèvre, côté animation.

LE LOOK GOTHIQUE

Ok, c'est sans problème. Vous pouvez y aller, les yeux fermés. Batman, c'est du tout bon. Mais n'oubliez pas de les réouvrir, pour admirer les graphismes magistraux de ce jeu.

Les couleurs ont cette touche sombre qui lui donne un look gothique. Les murs suintent, les cascades semblent couler au travers de l'écran. .

Sans oublier une bande son et des bruitages irréprochables (hhuuff ! le bruit de la cape), et de superbes séquences animées, en guise de générique ou de récréation, entre les stages. C'est du très bon, parole de Matt ! ■

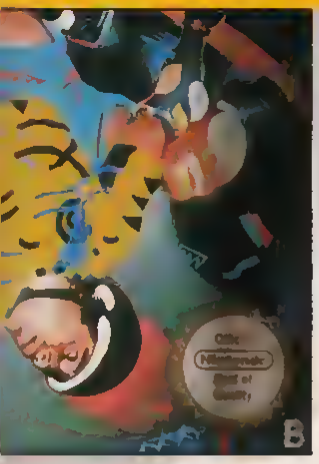
Matt Murdock

95%

EN RESUME

BATMAN
de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre . Arcade Aventure
- Prix : 430F
- Graphismes . 95%
- Son : 85%
- Durée de vie : 85%
- Player Fun : 90%



Je sais bien que je n'aurais jamais dû pointer mes Reeboks, dans ces ruelles sales. Maintenant, c'est trop tard : il va falloir prouver mes talents de skater... ou mourir.

Rodney Recloose et son gang de skaters fous, dominent skate alley. Chaque nouveau venu doit prouver sa valeur en les affrontant dans des compétitions de skate. "Tu es nouveau ici, kid, tu sais ce qui te reste à faire."

PRENDS ÇA !

Etre membre d'un gang n'empêche pas d'être civilisé. C'est pour ça que Rodney me fait un grand sourire, en m'accueillant dans sa boutique de skates. J'y inscris mon nom, et décide si je veux concourir immédiatement, ou si je préfère m'entraîner d'abord. Je choisis la seconde solution, qui m'évitera de prendre une grosse raclée. Je me retrouve dans "practice alley". Six rues portent des noms d'épreuve différente. A moi de choisir, celle qui me paraît la plus speed.

Je prends donc la course folle, et je me retrouve dans une ruelle sordide, bourrée d'obstacles. Pour gagner, il faut que j'atteigne une voiture de police garée en contrebas. A moi de manoeuvrer mon skate astucieusement. Ce ne serait pas très dur, si un punk à roulettes ne tentait pas de faire la même chose. Et à l'école de la rue, tous les coups sont permis : envoyer valser l'autre avec les pieds ou les poings, c'est toujours utile et en plus ça défoule. Au finish, mon score dépend de mon temps mais aussi du nombre de chutes.

CHANGEMENT DE DECOR

Me voilà au **Boulderdash Park** pour la grande descente. Je dois d'abord aller le plus vite possible, sans m'exploser sur le bitume et renverser de drapeaux. Le parcours devient de plus en plus sinueux, et des embranchements mènent à des impasses, ce qui complique nettement les choses. A chacune de mes chutes, ces batards du gang font des commentaires, malheureusement en anglais. Traduit, ça donne quelque chose comme **"Abandonne le skate"** ou **"Pas de poseur ici"**.

Franchir certains obstacles, comme le tunnel ou la rampe donne des points supplémentaires. Dans les deux épreuves de course, je peux choisir mon mode de déplacement : **régulier ou inversé**. En régulier, je commande mon skater qui apparaît à l'écran alors qu'en mode inversé, je suis moi-même sur le skate. Ça semble audacieux comme ça, mais une fois lancé dans l'action, on comprend très vite et les mouvements deviennent instinctifs.

MAMAN, C'EST HAUT !

Pour me changer un peu, je décide de faire quelques acrobaties. Rien de mieux que l'épreuve de **figure libre**. Je me retrouve alors, en haut d'une rampe en forme de U. Une poussée sur le bouton A, c'est parti ! Mon skate prend de la vitesse et arrive sur la plate-forme opposée. A moi de faire des prouesses stupéfiantes pour le public. Je commence timidement par un virage, et me voilà reparti dans l'autre sens. Cette fois, je m'enhardis et exécute un **"rock'n roll"**, c'est à dire un virage en équilibre sur la planche. Très vite, les retournements aériens ou l'équilibre sur une main n'ont plus de secret pour moi. Des rafales de points ponctuent mes performances, mais parfois, une fausse manoeuvre et je me scratche sur le bitume. Ça fait très très mal !

Maintenant que me voilà devenu, un pro du skate, en avant pour le grand frisson. Je me lance pour le grand saut.

Une fois encore, je me jette sur une rampe en U. Le bouton B me permet d'atteindre une vitesse vertigineuse, et une fois parvenu au sommet, je décolle le plus haut possible. J'en ai encore l'estomac tout retourné.

Après toutes ces émotions, il reste encore le tournoi. Pete le poseur, Bionic Lester et Aggro Eddie m'y attendent.

Etant débutant, je choisis Pete, le moins dangereux. Me voilà dans une piscine vide. De l'autre côté, mon adversaire prépare son bâton. Une poussée sur nos skates et c'est parti. Pete essaye de me destroyer la tête alors que je tente d'éviter ses coups. Pas facile sur ce terrain courbé ! Heureusement, au bout de cinq passages, les rôles s'inversent et c'est à mon tour de m'amuser. Je pensais pouvoir enfin souffler. Manque de chance, tout ce que j'ai vécu jusqu'ici n'était qu'un entraînement. Pour être admis dans le gang, il faut maintenant que je me lance, dans le mode compétition. La vie d'un skater n'est pas toujours drôle.

VERDICT

Sans être mon jeu préféré sur NES, Skate or Die est un multiépreuve très sympa. Les graphismes sont très corrects, la musique bien adaptée à l'ambiance, et l'animation casse des briques, surtout lors des chutes. En plus, le maniement du skate est très bien rendu.

Comme toujours dans ce type de jeu, les épreuves sont assez inégales, mais les deux courses et les figures libres valent à elles seules l'achat du jeu. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas. ■

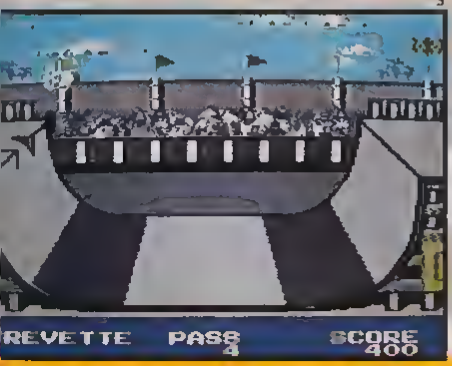
IGGY, fou du skate.

1- Tout commence au Skate shop
2- Skate Alley : choisis ta voie
3 Fun, le skate slalom
4- Pas de blues dans Hill Street
5- La rampe U
6- La piscine : lieu du défi

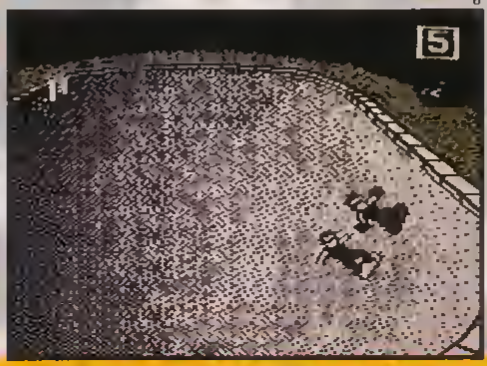
2

3

4



5



6

78%

EN RESUME

SKATE OR DIE
de PALCOM

- Console : NINTENDO
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 360F
- Graphisme : 85%
- Son : 80%
- Durée de vie : 70%
- Player Fun : 75%

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

C'est fabuleux ! Musique, personnages, bastons, pizzas... Tous les éléments de la série se retrouvent dans ce jeu. Voilà ce que l'on peut appeler une adaptation réussie !

Une fois de plus, la belle journaliste April a été enlevée par le vilain pas beau Shredder. Heureusement, quatre héros à la peau verte, de surcroît spécialistes es arts martiaux, vont se lancer à sa recherche...

UN JOUEUR POUR QUATRE PERSONNAGES

Je ne vais pas vous faire l'affront de vous présenter l'univers des tortues ninja. Et j'espère aussi que vous n'avez pas raté le numéro uno de Player One, qui présentait le film réalisé par Steve Barron. Vous savez donc que la bande se compose de quatre personnages félés, amateurs de pizzas et de mozzarella. Mais ce que vous ne savez sûrement pas, c'est que ce jeu diaboliquement diabolique (si si !), va vous donner la possibilité d'incarner, et ce tout seul comme un(e) grand(e), les quatre tortues ninja. Soient Léonardo, et son épée d'excellente portée, Raphaelo, qui manie le sai, Michaelango, king of nunchaku, et Donatello, maître du coup de bâton.

BIEN CONNAITRE SES TORTUES

Tout simplement génial ce système qui permet de changer de personnage A N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU.

Imaginez ! Léonardo avance dans un égout rempli de créatures, fort peu sympathiques. Son sabre tournoie et fait de multiples ravages dans les rangs des fourmis géantes. Soudain, surgit un Fire Freak, sorte de torche humaine lançant des boules de feu. Un adversaire de taille.

Clac, pression sur le bouton "Start" du paddle. Apparaît un menu donnant diverses indications (messages, plans...). S'y trouve aussi un petit portrait de chaque tortue, à côté duquel on peut voir ses points de vie, et les armes en sa possession. Cliquons sur Michaelango, afin de le sélectionner

DONATELLO
HEADON DO

MICHAELANGELO
HEADON NUNCHUKUS

RAPHAEL
HEADON SAI

LEONAROD
HEADON KATANA BLADES

1 Le combat final pour liberer April (attachee dans le coin gauche de l'écran)

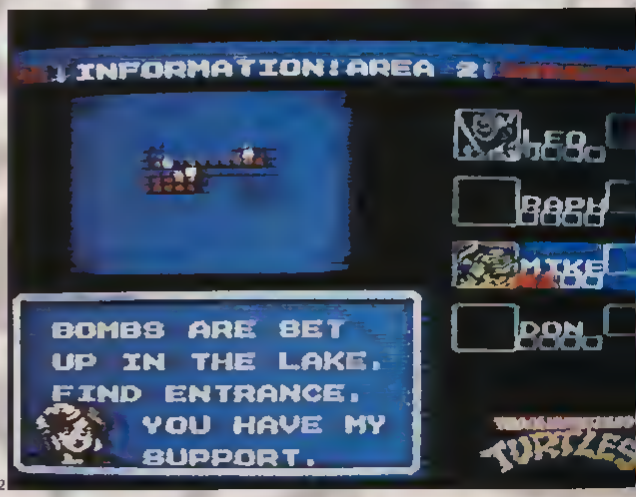
2 Appuyer sur start pour sélectionner les tortues Dans le cas présents, deux sont hors de combat

3- Nage, nage, petite tortue

4- Vite Il faut entrer dans le bus avant l'arrivee du char ennemi

5- Utilisation de la corde Admirez le decor !

1



2

Clac. On réappuie sur start. Hop, Michaelango a remplacé Léonardo et éclate Fire Freak à coups de bâton. Vous l'aurez compris, il faut jouer intelligemment, choisir une tortue pour chaque adversaire, envoyer les plus faibles dans les parties où il y a peu de combats, et donner les pizzas rencontrées en chemin, à ceux qui ont perdu le plus de vie.

L'ARMURERIE

Foi de tortue, ça fait un bien terrible de dévorer une pizza entre deux combats. Et ça permet de regagner des points de vie. On ramasse aussi des armes servant à tirer, en nombre limité, et uniquement utilisables par la tortue les ayant récupérées.

Il y a des shurikens, une sorte de rayon laser (le kai), et l'extraordinaire boomerang, qui se récupère lorsqu'il est bien utilisé. A partir du troisième niveau, apparaissent de nouvelles options : les cordes, et les missiles. On y reviendra.

DES EGOUTS TRES POLLUES

Lorsque le jeu commence, la tortue jouée se trouve dans les rues de New York. Avant de se faire écraser par un char, mieux vaut sauter dans une bouche d'égout. Elles permettent de traverser les rivières, ou d'éviter des zones dangereuses. Evidemment, les affrontements sont inévitables dans ces longs couloirs horizontaux. Faites gaffe, certaines ne mènent nulle part.

TORTUES D'EAU

Le but du premier niveau est la libération d'April. Une fois libérée, c'est elle qui vous donnera les indications pour désamorcer huit bombes cachées dans la rivière Hudson, destinées à détruire la ville.

Cette 2ème partie se passe presqu'entièrement sous l'eau. Et ça en jette. Déjà, les mouvements sont superbes. Pour nager, il faut appuyer régulièrement sur le bouton A du pad, tout en se dirigeant avec l'étoile.

Et oui, fans des Tortues, il va vous falloir réapprendre à nager, et vite, car le temps est limité, et les bombes risquent d'exploser. La tâche serait facile si ce rascal de Shredder n'avait truffé le coin de pièges meurtriers. Et une barrière électrique par ci, une roue de métal par là. Sans oublier les algues si polluées qu'elles brûlent les jambes du nageur essoufflé .. Il faut même faire attention aux sens des courants qui vous renvoient sur les algues tueuses. Quel réalisme, et quel suspens !

VISITE DE NEW YORK

Une fois les bombes désamorcées, retour aux rues de New-York. Les tortues y trouvent leur bus, et vont s'engager, à toute blinde dans un dédale de rues, truffées de chars et soldats ennemis. Pour les piétons, pas de problème, roulez-dessus, scraoutch, une belle flaque de sang, et on n'en parle plus. Par contre, pour les chars, je crains que votre mitrailleuse ne suffise pas. Mieux vaut alors chercher des missiles dans les bâtiments alentour. D'autant plus qu' ils s'avèrent indispensables, pour détruire les barricades qui vous empêchent d'atteindre les principaux bâtiments.

OU EST SHREDDER ?

Ce n'est bien sûr pas fini, car il faudra ensuite, trouver les cordes pour passer d'un immeuble à l'autre (les parties sur les toits sont de toute beauté), et déloger Shredder dans son repaire du Bronx. Bref, un jeu d'une grande richesse qui va procurer d'intenses plaisirs aux fans d'arcade aventure ■

Matt Murdock

3

4

85%

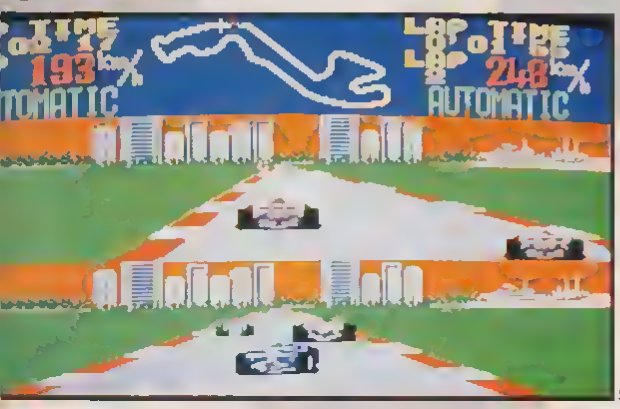
EN RESUME

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 390F
- Graphisme : 85%
- Son : 85%
- Durée de vie : 85%
- Player Fun : 90%

Le choix de la boite de vitesse

du moteur



SUPER MONACO

Toujours plus vite, encore plus beau ! Tel pourrait être le slogan de Super Monaco GP la dernière simulation de conduite sur Sega Master System.

Adapté d'une borne d'arcade Sega, Super Monaco GP déroule pour vous le chapiteau du grand cirque de la Formule 1. Le soft propose plusieurs options de jeu, allant d'un championnat du monde complet à la simple course, en passant par la compétition entre deux joueurs, toujours riche en rebondissemeots. Mais l'important dans ce genre de jeu, c'est l'impression de vitesse et le réalisme de la simulation Alors, attacbez vos ceintures, je vous propose un tour de piste en quatrième vitesse.

LE BON CHOIX

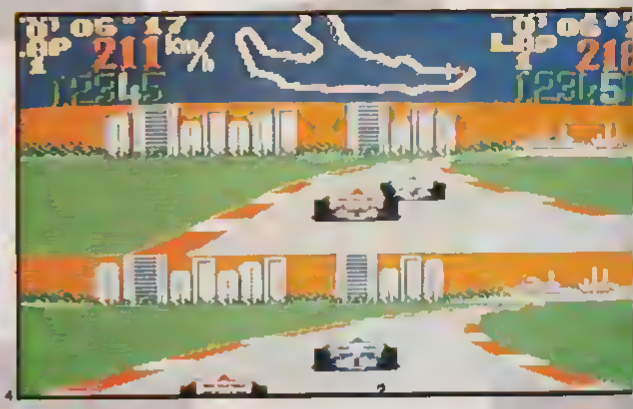
Premier choix : le nombre de joueurs. Super Monaco GP permet de jouer à deux en même temps. Ensuite, le genre de course que l'on veut faire Soit un simple duel, contre la console ou contre le deuxième joueur (V.S battle mode) ou alors, uo championnat complet (grand prix mode) auquel les deux joueurs peuvent participer. Puis, viennent les sélections techniques, qui correspoodent aux réglages de votre machine, selon le circuit sur lequel vous allez courir.

Vous avez le choix entre une boîte de vitesse automatique, une boîte de 3, 5 ou 7 vitesses. Quatre types d'aileron, allant du trés profilé qui vous permet une grande rapidité, mais ne vous donne pas uoe bonoe tenue de route (aileron type 1) à l'aileron qui vous colle à la piste, mais vous ralentit (aileron type 4). Enfin, vous pouvez choisir entre quatre moteurs, de plus en plus puissants, mais de moins en moins nerveux. Toutes ces sélections ont vraimeot de l'influence sur le déroulement de la course, mais ne vous empêcheront pas de vous amuser, même si vous êtes débutant.

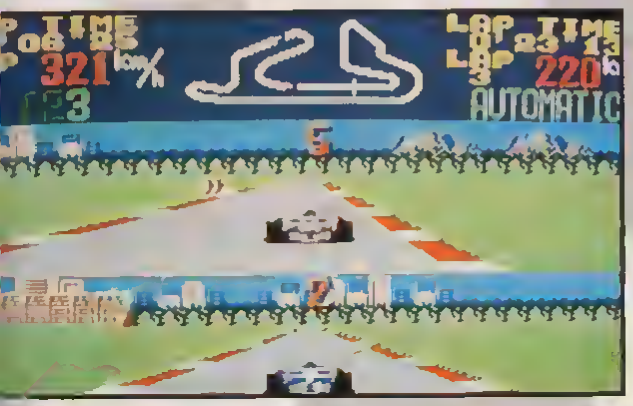
ROULEZ BOLIDES

Pour commeocer, choisis-

. et des pneus sont tres important



4



7

sez le circuit du Brésil ! Il n'est pas trés dur et vous permettra de vous familiarisez avec la conduite de votre voiture. Vous pouvez directement commencer, ou bien faire des tours de qualification pour affiner les réglages techniques. Enfin, la course commence ! Quelque soit l'option que vous avez choisi, l'écran est divisé en deux dans le sens de la largeur.

Dans chaque fenêtre, la voiture de chaque concurrent. Evidemment, si la lutte est serrée vous voyez l'adversaire dans votre propre fenêtre, ce qui ajoute au côté réaliste de cette simulation. Mais ce n'est pas là, le seul avantage. Imaginez que vous soyez en deuxième position, juste derrière le premier. Sa voiture apparaît dans votre écran, vous pouvez calquer votre course sur la sienne et attendre qu'il fasse une erreur pour le doubler. Génial !...

DERAPAGES CONTROLES

Super Monaco GP est la meilleure simulation de cooduite sur Sega. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de me croire, mais lisez la suite et vous en serez convaincu. Prenons comme exemple, la conduite dans les virages. Si vous abordez une courbe trop vite, votre voiture va commencer à déraper, puis va faire un tête-à-queue. Facile, direz-vous, il suffit de freiner, comme ça on ne dérape plus. Faux ! Car si vous freinez dans un virage, vous avez de graodes chances de vous retrouver dans le décor. La solution consiste à prendre une bonne trajectoire, et à ne pas rouler trop vite. Dès que la voiture commence à déraper, vous redressez le volant pour aussitôt après, le retourner dans le sens du virage. Cette technique de pilotage, employée par les professionnels de Formule 1, est trés efficace. Elle s'appelle le "cisaillage" et pour gagner des courses, vous serez obligé de l'utiliser.

COUPS DE PATINS !

Autre exemple, le freinage. Avant chaque virage, deux panneaux, l'un situé à 100 mètres du virage, l'autre à 50, vous indiquent dans quel sens il faudra tourner. Les meilleurs pilotes comme Prost ou Senna freinent à 50 mètres et s'engagent à la corde. Comme eux, si vous voulez être le meilleur, il faudra que vous commenciez à ralentir à cette distance, pour prendre la courbe dans la meilleure position. Tous ces paramètres sont extrèmement bien gérés dans le jeu. En plus, l'impression de vitesse est fabuleuse, les décors défilent rapidement et lorsque vous ouvrez les gaz, vous ressentez vraiment l'impression d'accélération. Ces qualités font de Super Monaco GP, la référence en simulation de conduite sur Sega Master System ■

Pierre

4- La voiture bleue de tête est contrôlée par la console. La rouge attend pour dépasser

5- L'écran séparé en 2 permet de voir le concurrent

6- Virage dangereux pour la rouge. Dépassement réussie pour la bleue

7- 321 km/h pour la rouge en 3ème position La bleue est déjà seconde

90%

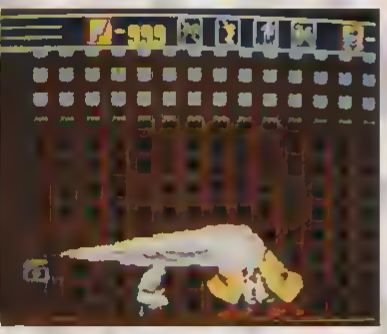
EN RESUME

SUPER MONACO GP de SEGA

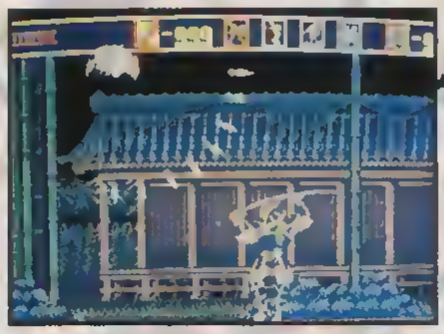
- Console : Sega Master System
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 329F
- Graphisme : 85%
- Son : 75%
- Durée de vie : 90%
- Player Fun : 90%

Le tonnerre gronde et les éclairs qui déchirent le ciel, laissent entrevoir la silhouette menaçante d'un Ninja, sabre au poing. Ce Ninja, c'est Joe Musashi, le Maître Shinobi. Dans son regard acéré se lisent la fureur, la haine et la soif de vengeance.

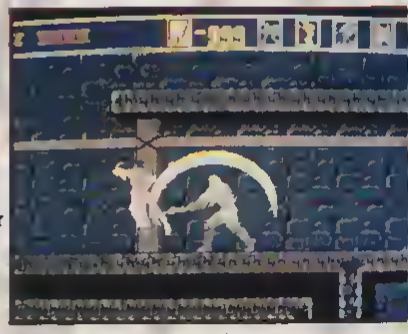
THE



Ultime combat contre la bete



Le triple saut perilleux



Avec le "Power" le coup de sabre est ravageur

Trois ans après sa cuisante défaite, le syndicat du crime s'est reconstitué. Plus puissant que jamais, il fait de nouveau régner la peur sur la ville. Pour se venger de l'affront, subi quelques années auparavant, Neo Zeed a enlevé Naoko, la jeune promise de Musashi. C'est un crime de trop ! Il ne faut pas jouer avec les nerfs du Maître Shinobi...

REGLE N°1 : PATIENCE EST MERE DE SURETE

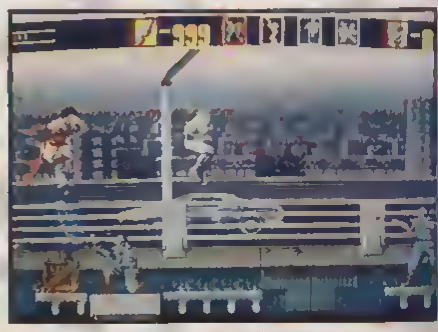
La présentation du jeu est une véritable merveille, qui donne déjà un aperçu des qualités graphiques et sonores du jeu. Le premier réflexe est de vouloir se lancer sans attendre, à l'assaut de Neo Zeed et de ses sbires.

Cependant, la sagesse du Ninja le pousse à d'abord aller voir, ce qui lui est proposé du côté des options. Et là, ô joie, il s'aperçoit qu'il peut écouter les différentes musiques du jeu (à tomber raide, j'y reviendrai), changer l'ordre des fonctions, des trois boutons noirs du paddle (j'y reviendrai aussi), choisir entre trois niveaux de difficulté et décider du nombre de shurikens à emporter "Mettez-m'en 99, ma bonne dame ! Et pas la peine de les emballer, c'est pour consommer tout de suite !".

REGLE N°2 : L'ART DU COMBAT, C'EST LA MAITRISE DE SON CORPS

L'aventure débute dans un décor de bambous géants, et de palais nippons. Joe Musashi, vêtu de son habit blanc de Shinobi, doit progresser vers la droite pour parvenir à la fin du stage. Il ne s'agit évidemment pas d'une promenade de santé, divers ennemis venant à sa rencontre pour lui barrer la route.

Avant de commencer, rien de tel qu'une petite séance d'entraînement pour se mettre en jambes. La croix du paddle permet de se déplacer à droite et à gauche, de se baisser et d'avancer dans la position accroupie.



Course poursuite sur le pont

Selon l'ordre défini par le type de contrôle choisi en option, les trois boutons noirs servent à tirer, à sauter et à utiliser un pouvoir magique.

Justement, parlons-s'en du saut ! Shinobi aurait pu se rendre célèbre aux J.O. de Seoul, s'il avait daigné y participer: en appuyant une première fois sur le bouton, il saute normalement, à peine plus haut que le commun des mortels. Mais il suffit d'appuyer une seconde fois, avant qu'il ne commence à retomber, pour qu'il exécute un triple saut périlleux, en se propulsant encore plus haut. Etonnant !

Pour couronner le tout, il peut tirer dans le même temps, et ce sont alors 8 shurikens, qui jaillissent en éventail et font des ravages dans les rangs ennemis.

REGLE N°3 : A SITUATION DRAMATIQUE, POUVOIR MAGIQUE

Il n'est pas trop difficile de s'enfoncer dans les lignes Néo-Zeediennes. Les ennemis ne sont pas très nombreux et un coup ou deux suffisent à les réduire en d'insignifiantes poussières.

Cependant, il se peut que

REVENGE OF SHINOBI

Chaud devant !

le tiendront en haleine tout au long de son périple. Si l'on rajoute à cela, les musiques d'enfer qui lui remontent le moral dans les moments difficiles, rien, non vraiment rien, ne devrait l'empêcher de régner en maître sur la ville... et sur les autres jeux de la Megadrive ■

Soizoc

Sur les toits de la ville, la nuit !

Balade de santé, sur les quais

Mieux vaut fuir, que de se faire raccourcir

Shinobi rencontre des problèmes insurmontables, sous la forme de monstres, particulièrement coriaces, ou d'obstacles impossibles à franchir.

Heureusement, il dispose de **quatre pouvoirs**, symbolysés par les icônes situées en haut de l'écran, entre le nombre de shurikens et le nombre de vies. Ce sont dans l'ordre **l'invincibilité**, la **destruction** par le feu, la **puissance de saut** décuplée et l'**explosion** par désintégration.

Le choix est crucial, car un seul de ces pouvoirs peut être utilisé par stage. A l'exception du dernier qui bouffe une vie à chaque fois, mais qui peut être employé plusieurs fois. La sélection s'opère grâce au bouton "Start", qui sert également de pause.

REGLE N°4 : UNE PETITE GRUGE NE FAIT DE MAL A PERSONNE

Rapidement, le manque de shurikens se fait cruellement ressentir. Bien sûr, Shinobi trouve sur sa route des caisses qui, une fois détruites, révèlent soit des bombes qui lui sautent à la tête, soit des points de vie, soit des shurikens ou encore d'autres surprises. Mais cela ne suffit pas pour parvenir au bout des **8 étapes**, de **3 stages** chacune, qui le séparent de sa belle.

Alors laissez-moi vous susurrer au creux de l'oreille : "Dans les options, pour le nombre de shurikens, il y a une ruse : du zéro à l'infini, il n'y a qu'un pas. Quelques secondes de patience devraient vous aider à le franchir".

Avec neuf vies en mode easy, trois "Continue" et des shurikens infinis, rien ne peut empêcher Shinobi d'aller jusqu'au bout. Même si cela ne se fait pas sans peine. La diversité des situations, la qualité exceptionnelle des graphismes et de l'animation,

95%

EN RESUME

THE REVENGE OF SHINOBI de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 369F
- Graphisme . 85%
- Son : 90%
- Durée de vie : 75%
- Player Fun : 95%

free dom free dom free dom free dom

Area 1, Freedom nous mene en bateau !

La cartouche de Freedom Fighter enclanchée dans votre Sega Master System, le paddle prêt à tirer, vous êtes paré pour affronter les forces du mal dans un shoot'em'up aérien, endiablé.

L'action se déroule en 1999, la NAC attaque la terre. Cette armée diabolique vient tout juste de finir la construction d'EO, un super canon laser capable de détruire la couche d'ozone, et menace de l'utiliser. Les Nations Unies décident de vous confier leur arme secrète, le Freedom Fighter (chasseur de la liberté) pour tenter une dernière contre-offensive. L'avenir du monde est entre vos mains !

D'ARME EN ARME

Vu de l'extérieur, le Freedom Fighter n'est autre qu'un F-15 Strike Eagle, identique à ceux qu'utilise l'US Air Force. Là s'arrête la ressemblance, car son armement est futuriste et reprend le principe des options, qui augmentent votre puissance de feu. Il suffit de dégommer certains types d'ennemis qui tournent sur eux-mêmes, pour qu'ils se transforment en pastilles. Leur couleur et leur forme indiquent le type d'arme leur correspondant.

La diversité de l'équipement proposé est plutôt intéressante. Au début vous n'avez qu'un simple tir, mais votre avion se pourvoit rapidement de lasers à faisceaux multiples, de missiles à répétition, d'obus à fragmentation... jusqu'aux lasers à plasma, qui nous la jouent ni plus ni moins Mr Propre.

Il est aussi possible de récupérer des bombes, pour nettoyer le sol des chars et autres bébêtes terrestres, pas vraiment sympathiques. Des pastilles, en forme de papillote, accélèrent les mouvements de votre jet. Un détail précieux qui vous permettra d'échapper aux missiles à tête chercheuse du niveau 2, mais sachez que si vous en abusez, votre avion devient tout à fait incontrôlable.

AREA 1 : GUERRE DU GOLFE

Aventures maritimes pour le premier niveau, tout ce qui vole doit être descendu, tout ce qui flotte aussi !

Dans le ciel, trois types de zincs ennemis foncent sur vous. Ils ne sont pas trés dangereux, sauf peut-être les verts qui zigzaguent comme des fous et vous envoient une rafale, au moment où vous vous y attendez le moins.

Sur mer, c'est pas plus gai. Les premiers bateaux font leur apparition, dès le début du tableau. A mi-chemin, un big croiseur tente de vous barrer la route, à l'aide de deux canons de gros calibre. Quelques bombes suffisent pour lui faire sa fête.

AREA 2 : ATMOSPHERE, ATMOSPHERE...

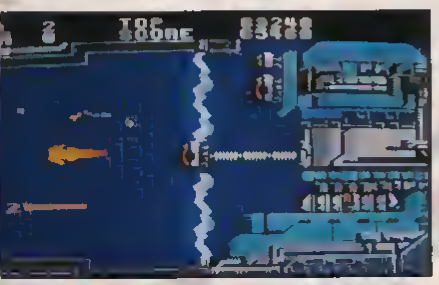
Un petit coup d'after-burner et vous voilà au-dessus des nuages. Le coucher de soleil est superbe, mais c'est pas le moment de s'émerveiller sur le décor.

Première surprise, les éclairs ! Ils fendent le ciel de leurs millions de watts en liberté. L'effet est carrément génial ! Si l'on joue dans une pièce sombre, on s'en prend plein les mirettes. Pour en réchapper, il faut se planquer dans les nuages.

Suite à cette extase visuel-

Area 2, Exit le B-52

Area 3, A vot bunker


Area 4, EO est hout et en couleur !

le, la petite gâterie de fin de niveau: le B-52. Cette forteresse volante occupe pratiquement toute la largeur de l'écran. Il faut d'abord détruire les mitrailleuses de queue, ainsi que le haut de l'empennage, puis la soute à bombes et les canons, situés sous le ventre. Pour finir, placez-vous au-dessus et pulvérisez le canon à votre portée. Ça y est, vous en avez terminé avec ce géant du ciel.

AREA 3: DERNIERE LIGNE DROITE

Après avoir goûté aux joies des hautes altitudes, on redescend pour survoler une contrée aride. Finis les zincs, ce sont des hélicos qui vous attaquent. Toujours du côté du ciel, des groupes de parachutes envahissent l'écran. Si on les touche, ils vous envoient une boule verte. Il vaut mieux les éviter, c'est moins dangereux.

Les ennemis, les plus offensifs, viennent du sol. Ça commence par des chars faciles à détruire, puis des lance-missiles assez efficaces, pour finir par un énorme engin sur chenilles.

Un gigantesque bunker bloque la fin du niveau. A vous de jouer pour le détruire ! Je vais quand même pas, tout vous dire.

AREA 4: ASSAULT FINAL

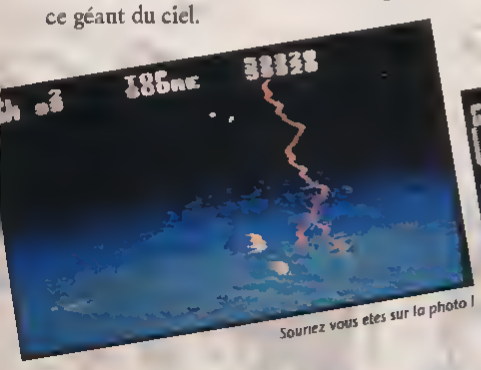
Le bunker du niveau précédent protégeait l'entrée du quartier général de la NAC, à l'intérieur c'est un véritable labyrinthe. Au centre de la base, dans une grande salle, un engin qui envoie des rayons lasers vous barre la route. Il faut le tirer le plus vite possible, pour l'éradiquer avant qu'il n'avance trop.

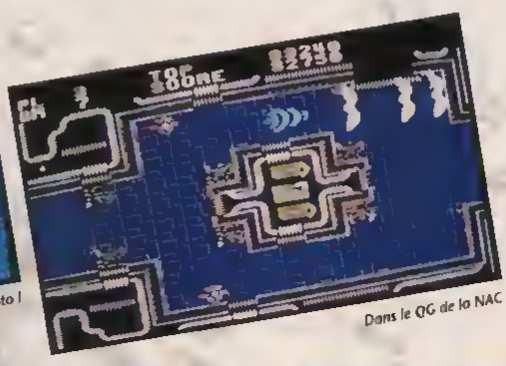
La partie finale est vraiment dure. En sueur et épuisé, il ne vous reste plus qu'à détruire EO. La seule petite astuce consiste à anihiler les petits canons en premier, en évitant les énormes lasers du centre. Sinon pas de quartier, la victoire finale est au bout du chemin !

ÇA PLANE POUR MOI !

Si le début de Freedom peut paraître monotone, l'action s'enflamme rapidement dans les niveaux suivants. Quant au dernier, il est carrément éprouvant pour les nerfs ! La réalisation de ce jeu est superbe, les sprites ne clignotent pratiquement pas, contrairement aux autres softs sur Master System. Un des meilleurs jeux d'arcade de la logithèque Sega ■

Crevette, L'ami des petits


Souriez vous etes sur la photo !


Dans le QG de la NAC

85%

EN RESUME

FREEDOM FIGHTER de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Shoot'em'up
- Prix : 299 F
- Graphisme : 90%
- Son : 80%
- Durée de vie : 76%
- Player Fun : 90%

BURNIN'

Burnin' Rubber est une adaptation très réussie de Wec Le Mans, le hit d'arcade. Il est fourni gratuitement dans le packaging de la nouvelle console Amstrad, la GX 4000.

Ocean, la société anglaise avait déjà commis une très bonne adaptation de Wec Le Mans sur Amstrad CPC, les petits frères de la GX 4000. **Burnin' Rubber** exploite parfaitement la palette étendue de la console pour offrir une conversion encore plus proche de la borne d'arcade.

LES ESSAIS

Une partie de Burnin' Rubber commence par un tour de qualification chronométré, obligatoire, qui décidera de votre position sur la grille de départ

Il se court sur un circuit carré dont tous les virages sont à droite. Vous devez le boucler en moins d'une minute, pour avoir une chance de participer aux 24 heures du Mans. Pour obtenir un bon temps, n'hésitez pas à piloter au maximum de la puissance de votre engin, le pied au plancher ! En anticipant correctement les virages vous pourrez les prendre à grande vitesse sans aucun problème.

Toutefois ne prenez pas de risque inutile, car si il est toujours bon d'être premier sur la ligne de départ, il vous sera très difficile de réaliser un chrono inférieur à 54 secondes. Pour ma part, mon meilleur temps est de 55 et 2 dixième, ce qui m'a permis d'obtenir la cinquième place. De plus, au vu de la durée de la course, votre position sur la grille de départ n'aura, en fait, que très peu d'incidence sur l'issue de la course.

EXTENDED PLAY

Comme dans Wec le Mans, le circuit de Burnin' Rubber est découpé en plusieurs étapes. Vous devez réaliser une course quasi parfaite, sur les six tronçons du circuit.

La fin de chacun est signalée par une pancarte Check, sur un portique métallique. Le jeu vous octroie alors, un temps supplémentaire pour continuer la course (extended play). Si le temps qui vous est imparti est écoulé, alors que vous n'avez point franchi le portique suivant, vous devrez vous retirer de la course. Cependant, ne lâchez pas trop vite votre paddle, car lorsque votre temps arrive à 0, la partie n'est pas tout à fait terminée.

Effectivement, votre voiture perd alors de la vitesse, mais continue sur sa lancée et avec un peu de chance, vous passerez le prochain portique en roue libre. Vous accumulerez alors, des secondes de course supplémentaires, et pourrez repartir plein pot !

24 HEURES DE COURSE !

Attention, ce jeu nécessite des nerfs d'acier et un oeil de lynx. Je m'explique : la course commence en pleine après-midi, avec un beau ciel bleu dégagé, mais vous allez rapidement avoir des problèmes de visibilité.

Effectivement, alors que vous aurez bouclé le premier tour du circuit, les décors seront nimbés d'un superbe dégradé rouge-orangé, antici-

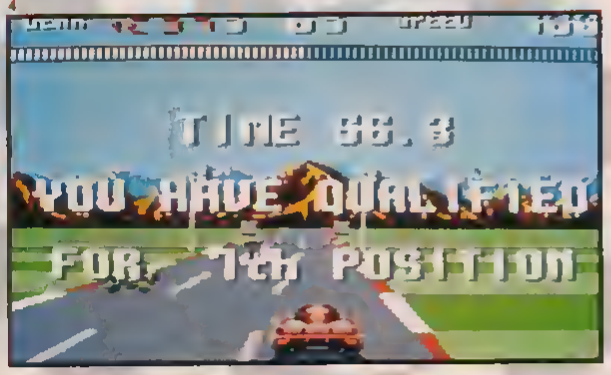
1

2

3

RUBBER

4



5

6

7

pant le coucher du soleil. Vous devrez redoubler de vigilance car petit à petit, votre écran sombrera dans les violets puis dans les bleus foncés. C'est la nuit ! Le moindre petit écart peut alors vous être fatal. En effet, vous ne distinguez maintenant, que les panneaux réfléchissants du bord du circuit, et les feux de position de vos adversaires. Plus angoissant encore, les passages sous les tunnels, qui sont carrément périlleux. Vous ne devrez votre salut qu'à une bonne connaissance des sinuosités du parcours.

C'est là que Burnin' Rubber devient absolument génial, car le jeu retranscrit très bien, les différentes phases des 24 heures que dure la course !

CONDUITE EN STEREO

Si les graphismes du jeu sont très soignés, la bande sonore n'est pas en reste et contribue grandement à accroître les sensations de course. Grâce à un **téléviseur en stéréo** ou bien au **moniteur Amstrad**, lorsque vous doublez une voiture par la gauche, vous entendrez, à votre grand étonnement, le son de son moteur à votre droite et vice-versa.

Pour ce qui est de la conduite en elle-même, vous pourrez vous autoriser tous les délires : dépassements sur les chapeaux de roue, queues de poisson, dérapages contrôlés et même "rebondir" sur les pneumatiques de protection qui bordent le circuit dans les virages, pour éviter une sortie catatastrophique dans les décors !

Pour vos premières parties, je vous recommande chaudement de rouler avec une **boîte de vitesses automatique**, afin de vous habituer aux réactions de votre porsche 962, sans vous emberlificoter avec les changements de rapports. Et ce n'est qu'une fois aguerri à la conduite à 180 miles/h (soit près de 300 kilomètres/h) que vous pourrez vous la jouer en manuelle, sans risquer de vous briser un doigt sur votre paddle, lors d'un changement de vitesse en catastrophe, à l'approche d'un virage dangereux.

Ce premier jeu pour la console GX 4000 est un véritable régal et il vous tiendra longtemps en haleine, rivé au paddle de votre GX 4000 (bonjour les ampoules aux doigts !!) ■

Robby

1 Vous finirez le premier tour dans le soleil couchant

2- Tunnel en vue, redoublez de vigilance

3- Le "check" vous octroie des secondes supplémentaires

4- Votre temps est honorable, vous êtes qualifié !

5- Attention départ, concentrez-vous!

6- Derapage contrôle dans un virage serre

7 Le matin le ciel est gris et la visibilité redevient normale

93%

EN RESUME

BURNIN' RUBBER de OCEAN

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : Simulation sportive
- Graphisme : 92%
- Son : 82%
- Durée de vie : 88%
- Player Fun : 87%

FIRE AND FORGET II

1

2

3

4

5

C'est avec joie que l'on teste ce mois-çi, deux jeux prévus pour nos consoles GX 4000 et CPC plus. Les deux cartouches nous viennent de l'éditeur Titus, un français s'il vous plaît !

Tenez-vous bien, car pour une fois, nous allons vous parler d'une simulation de conduite pas comme les autres. En effet, rares sont les softs du genre qui échappent à la règle du : je vais plus vite que les autres, et j'arrive le premier, youpi !

UNE VILLE EN DANGER

Dans un futur assez lointain, une bande de malfrats s'attaquent tout bonnement à la capitale de notre cher pays. Leur objectif : faire sauter cette belle ville, avec une bombe atomique d'une puissance destructrice impressionnante.

Une seule personne peut mettre un terme aux délires de cette bande d'écervelés. Vous ! Pour cela vous devez intercepter le convoi qui se dirige inexorablement vers son but. Il s'agit de cinq camions qui assurent les arrières du bolide, porteur de la bombe, et conduit par le chef des gros-méchants-pas-beaux, en personne.

DES BOLIDES BIEN PROTEGES

Vous n'aurez aucun mal à comprendre que pour atteindre le boss, il faut assaillir sournoisement le convoi par derrière, et le remonter. L'opération se complique, quand on sait qu'il existe un bon paquet de robots à moteur et autres gadgets volants, qui vous réservent le pire pour éviter l'affrontement final.

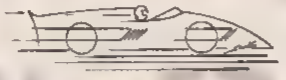
Comme si la situation n'était pas assez corsée, vous devez aussi penser au ravitaillement de votre voiture, qui pourra si vous le désirez,

se transformer en avion. De quoi faire pâlir l'agent 007, lui-même.

LES RAVITAILLEMENTS

Vous pensez bien qu'un bolide d'une telle puissance, ne peut se comparer à la Picsoumobile (une tuture pas chère qui roulerait à l'eau si le système était au point). Il faudra faire très souvent le plein d'essence pour la faire rouler et le plein de kérozène pour l'option aérienne et croyez-moi, elle ne fait pas partie de la catégorie basse consommation.

Pour cela, ne cherchez pas les stations service agrémentées d'aire de repos. Le ravitaillement se fait tout en roulant. Il en existe un peu partout sur la route, à des endroits bien déterminés, des jerricanes de carburant (rouges et verts) qu'il ne faudra à aucun prix louper. Pour faire le plein, il suffit de passer dessus et vous verrez vos jauges remonter à leur niveau maximal.



Le sadisme des programmeur veut qu'un gisement de carburant soit parfois balisé par un robot quelconque, alors attention aux dégâts et faites travailler vos réflexes.

DES PAS BEAUX POUR TOUS LES GOUTS

Il existe un boo paquet de bestioles à voile et à vapeur qui vous poseront tous les problèmes du monde pour entraver votre détermination. Pour cela, sachez qu'il faudra connaître leurs caracteristiques sur le bout des doigts. Un manuel d'une trentaine de pages (selon des sources sûres) devrait vous aider grandement pour adapter vos réactions à celles des robots.

Prenons les Mouchards comme exemple. Ce sont de simples rapporteurs qui cherchent à vous localiser. Une fois leur objectif atteint, ils disparaissent pour avertir leurs copains de votre arrivée. Ne soyez alors pas surpris de voir se transformer en champs de bataille ce que vous preniez pour une autoroute paisible.

DES MUSIQUES PLEIN LES OREILLES

Fire & Forget II, représente la simulation sportive d'un tout nouveau genre. Ce soft s'accompagne, tout au long de la partie, de musiques à faire vibrer les haut-parleurs de votre GX 4000 ou de votre CPC plus, et est agrémenté de pages en Overscan (des images remplissant la totalité de votre écran). Notons le souci des détails, comme l'apparition du pas-beau en personne, lors de vos diverses réussites. Il vous nargue dans l'esprit : "Tu as gagné une bataille, mais pas la guerre "

Le jeu comprend de magnifiques pages écran ainsi qu'une fin à faire vibrer toutes les puces de votre machine. J'imagine votre tête à la vue de l'explosion atomique sur la capitale, suite à votre échec. Croyez-moi ,cela vaut la peine d'être vu.

LA ROUTE TRANQUILLE

Si vous adorez conduire chez vous, bien au chaud, de supers bolides tout en gardant les pantoufles et si les courses sur circuit commencent à vous sortir par les yeux, sachez que Fire & Forget II est arrivé !

P.S. : lisez le test du plus fou des fous de la rédac, j'ai nommé Pedro El Loco qui vous dira tout le bien qu'il pense de Crazy Cars II, l'autre jeu de Titus sur GX 4000. ■

Poum le routier

1- L'efficacité au sol
2- Comme dans les airs
3 La fin du level
4- Le pas beau en personne
5 Des presentations overscane (plein ecran)
6- Les mouchards
7- Vos ennemis au sol

78%

EN RESUME

FIRE & FORGET II de TITUS

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : Simulation sportive
- Prix : NC
- Graphisme : 80%
- Son : 90%
- Durée de vie : 89%
- Player Fun : 86%

Résumé à l'attention des ermites, Ghost'n Goblin était un des jeux les plus géniaux des cinq dernières années. Ghouls'n Ghosts, c'est la suite et il n'a rien à lui envier : je craque !

Arthur n'a pas de chance. Sa fiancée a une spécialité : se faire enlever par les forces du mal. Et cette fois encore, la scène se déroule sous ses yeux. C'est reparti pour un tour !

MAIS MAITRE ? LES TORTUES, ÇA NE VOLE PAS

Notre chevalier préféré arpente donc la campagne, pour délivrer sa belle. Le premier problème, c'est que la dite campagne est particulièrement mal famée. Morts vivants, plantes carnivores, poissons, oiseaux de feu, cochons humains et tortues volantes (si,si) vont lui compliquer la vie.

Le second problème survient au second niveau; la campagne n'est plus une campagne du tout. A mesure qu'Arthur se rapproche du diable, le paysage devient de plus en plus sinistre, et surtout, des accidents de terrain genre tremblements de terre, lui prennent la tête.

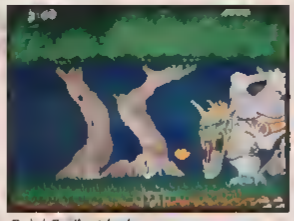
ÇA VA CHAUFFER

N'ayez pas peur : notre héros n'est pas démuni. Il peut se défendre en envoyant des dagues. Et il est protégé d'une armure qui vole en éclats au moindre coup ! Le chevalier de choc se retrouve alors en caleçon. C'est idiot, mais ça me fait toujours rire. Parfois, Arthur trouve des armes plus puissantes : haches, boucliers, Frisbee, boules de feu...

Il tombe également sur des coffres qui peuvent cacher un magicien ou bien une armure magique. Cette dernière lui donne un super pouvoir : langue de feu, bouclier, tir tridirectionnel... C'est décoratif mais peu utilisable car il faut quelques secondes pour l'amorcer, ce qui est souvent trop.

"Et la réalisation ?" me diront ceux qui en ont assez d'utiliser leur Supergrafx comme une PC Engine.

Matez un peu le graphisme


Ouh ! Qu'il est laid

Chouette endroit pour des vacances

Bonus le scrolling vertical

OY MA MERE, LA REALISATION !

Je ne leur répondrai qu'une chose : Ghouls'n Ghosts confirme tout le bien que je pense de cette console. On savait, que Nec Avenue comptait faire mieux que la version Mégadrive (qui sortira en France en Octobre) mais franchement, la réalité dépasse la fiction... Le graphisme est d'enfer : paysages et monstres sont originaux, et beaux. La sélection des photos d'écran a été un déchirement.

L'animation quant à elle, est superbe. Le scrolling sur deux plans est parfait, le déplacement des personnages, fluide et le nombre d'objets en mouvement, impressionnant. Un exemple: dans la forêt, les arbres bougent, les feuilles volent alors que la pluie tombe et que l'herbe bruisse. Délirant ! Bon, j'arrête là, vous allez finir par croire que je suis payé par Sodipeng.

L'HOMME EST UN ETERNEL INSATISFAIT

Ghouls'n Ghosts a quand même un défaut : il est difficile. Mais il est tellement génial qu'on s'acharne. Et puis, vous pourrez trouver des cheat code dans la rubrique Trucs et Astuces. Merci Player One ! ■

Iggy

90%

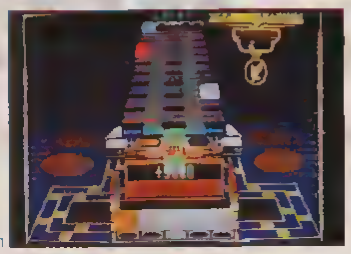
EN RESUME

GHOULS & GHOSTS
de Nec Avenue

- Console : Nec Supergrafx
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 490F
- Graphisme : 95%
- Son : 85%
- Durée de vie : 95%
- Player Fun : 95%

Vous en avez marre de monter à bord de votre vaisseau spatial pour sauver la terre et préférez faire travailler vos reflexes de façon plus intelligente ? Ne cherchez plus, Klax est fait pour vous.

KLAX



1 Pour marquer des points
2 Maîtrisez les diagonales
3 Une diagonale blanche en 2 coups

Le principe du jeu est simple. Vous verrez apparaître, sur un tapis, des tuiles de couleur qui avancent vers le joueur. En fin de parcours, vous pourrez, à l'aide d'une pelle, récupérer ces tuiles et les jeter dans un panier (capable de recevoir cinq tuiles en largeur sur cinq en hauteur) prévu à cet usage.

Le tout étant de ne pas faire les choses n'importe comment. En effet, si vous arrivez à placer dans le panier trois tuiles de même couleur soit côte à côte, soit empilées les unes sur les autres, soit en diagonale, vous ferez un klax.

Le résultat, les tuiles formant le klax disparaissent. Ainsi, vous éviterez de remplir le panier trop rapidement, ce qui, dans le cas contraire, vous mènera tout droit vers le Game Over fatidique.

LES MISSIONS

Contrairement à des jeux de même type, dans Klax, vous devez accomplir des missions très variées. Au premier level, par exemple, votre but est de faire trois klax, cinq pour le deuxième.

Viennent ensuite les diagonales : vous avez à en effectuer trois au troisième niveau, réaliser un total de 1 000 points au quatrième, et utiliser les quarante premières tuiles pour le cinquième, etc. En deux mots, on à de plus en plus envie de se dépasser, que dis-je, de se surpasser.

Comme dans la plupart des jeux, en appuyant sur le bouton Select on pourra modifier les options du jeu comme le crédit, la difficulté, les textes en japonais ou en anglais, écouter le son et modifier les couleurs, etc.

UN JEU SIMPLE ? QUE NENNI.

Malgré les apparences, Klax est un véritable jeu anti-antistress. Il mettra vos nerfs à rude épreuve, juger plutôt. La couleur des tuiles apparaissant sur le tapis est aléatoire, donc imprévisible. La vitesse de défilement est de plus en plus grande et le panier se remplit de plus en plus rapidement. Un moment d'inattention ou un coup de malchance dans la distribution et c'est la catastrophe.

Personnellement, j'aime donner un petit coup de pouce aux futurs joueurs que vous êtes, mais dans le cas de Klax cela me paraît bien difficile à faire. En fait, la réussite est une question de méthode et d'entraînement.

Pour construire des klax, la seule chose qui me vient à l'esprit est de vous conseiller de faire des diagonales plutôt que des horizontales et des horizontales plutôt que des verticales.

Cela se comprend simplement du fait qu'une diagonale vous rapporte 5 000 pts contre 1 000 pour un klax horizontal et 50 pour un klax vertical.

Sur ce, je retourne faire quelques parties pour battre mon record et, qui sait, entrer dans le Guiness ■

Poum l'imbattable

79%

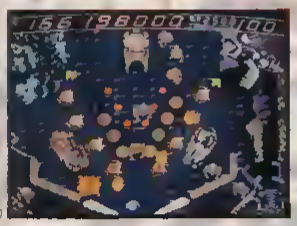
EN RESUME

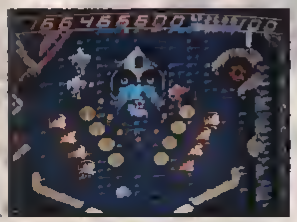
Klax de TENGEN

- Console : NEC PC Engine
- Genre : Réflexion
- Prix : 349 F
- Graphisme : 70%
- Son : 88%
- Durée de vie : 86%
- Player Fun : 90%

DEVIL CRASH

DEVIL CRASH





Les habitués des salles de jeux n'aiment pas, que l'on confonde flippers et bornes d'arcade. Mais voici Devil Crash, qui est une très bonne illustration du mélange des deux genres, sur NEC PC Engine.

Les réactions de la balle de flipper, sur un plan incliné, parfaitement retranscrites et l'univers fantastique du jeu, ont déchaîné les passions les plus folles, au sein de la rédaction de Player One !

1 a 3 Le plateau de jeu sur 3 etages

UN FLIPPER HORS NORME

Le plateau de jeu est constitué de trois parties. Chacune d'elles est de la taille d'un écran. Ainsi, vous ne voyez jamais la totalité du flipper affichée sur votre téléviseur. Bien que dénué de bumpers (ou champignons), de targets (ou cibles) et autres éléments classiques du flipper, les possibilités d'augmenter votre score sont nombreuses, variées et parfois, complexes.

Il existe, par exemple, six "Bonus Stages" se déroulant hors du plateau du flipper. Mais les éléments les plus étonnants, sont les nombreux personnages qui déambulent dans l'aire de jeu...

MERCI LA NOTICE

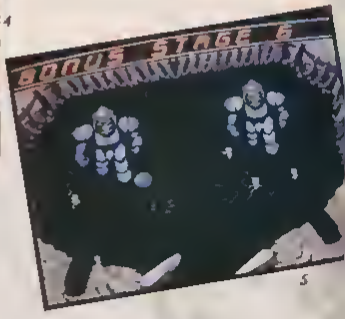
Si, comme à l'accoutumée sur PC Engine, la jaquette du jeu est entièrement en japonais, une notice française vous permettra d'assimiler toutes les subtilités de Devil Crash. Et pour comprendre exactement, le décompte des points et l'enchaînement des bonus, agissez de la manière suivante : déplie entièrement la jaquette, sur la grande photo représentant le plateau du flipper.

Numérotez, en partant du coin supérieur gauche, toutes les flèches blanches de 1 à 33, en terminant dans le coin inférieur droit. Reportez-vous ensuite, à la notice en français, pour l'explication de chacun de ces points.

DETRUISEZ VOTRE FLIPPER !

Vous pourrez jouer à Devil Crash en solitaire, mais aussi affronter un ami, pour une course au meilleur score. Il est également possible de sauvegarder une partie, à n'importe quel moment du jeu, grâce à un système de codes. Pour cela, appuyez sur **Run** puis sur **Select**, et enfin sur le bouton **1**. S'affiche alors une suite de **10 lettres** que vous vous empressez de noter. Vous pourrez alors éteindre votre console, et reprendre votre partie plus tard, grâce à l'option "password".

Enfin, si le but du jeu est évidemment de faire un gros score, sachez qu'en atteignant le milliard de points (au minimum 8 heures de jeu) vous détruirez purement et simplement, le flipper !



4- Eclatez les crânes !
5 Attention, les fleches dévient la balle

Devil Crash est le premier jeu de ce style sur NEC PC Engine ; la qualité de sa réalisation en fait un soft très prenant, et vous retiendra de nombreuses nuits blanches, rivé à votre paddle, avant d'atteindre le milliard de points. J'aime ! ■

Robby

88%

EN RESUME

DEVIL CRASH
de NAXAT SOFT

- Console : NEC PC Engine
- Genre : jeu de flipper
- Prix : 349F
- Graphisme : 83%
- Son : 84%
- Durée de vie : 92%
- Player Fun : 89%

WORLD COURT TENNIS

Bon d'accord, ce jeu n'est pas une nouveauté. Mais si on le teste aujourd'hui, c'est parce qu'à notre avis, c'est la meilleure simulation de tennis jamais réalisée, toutes consoles confondues.

Service, volée, smash, lob, lift tous les coups sont permis dans **World Court Tennis**. Des balles au millimètre qui se posent le long des lignes. Des joueurs qui plongent à la volée, pour renvoyer une balle que l'on croyait impossible à remettre. Les grandes émotions du tennis se retrouvent dans cette simulation qui vous laissera épuisé(e) de fatigue après un match en trois sets contre **Lendl** ou **Becker**.

ENCORE MIEUX QUE BIEN

Tout commence par le choix des options : nombre de joueurs (on peut jouer à quatre en même temps !), choix du terrain et enfin la sélection du personnage que vous allez contrôler et de votre adversaire. C'est là, l'un des points forts du jeu. Imaginez que vous allez pouvoir être **Becker** jouant contre **Lendl**, et vous ne ferez pas qu'imaginer : vous serez **Becker**.

La simulation est tellement bien faite que le style de jeu d'un personnage correspond réellement à celui du vrai tennisman ! Lendl, par exemple, trouvera des angles impossibles en fond de court mais sera nul à la volée. Mac Enroe servira comme un dieu, fera des volées démoniaques mais ne se déplacera pas très vite... A vous de choisir votre favori.

A DEUX OU A QUATRE

On se fait une partie à quatre ? En double, c'est le délire garanti, les engueulades entre partenaires, les vannes lancées à l'équipe adverse . tout est bon pour gagner un set. Beaucoup plus tendus, les matchs de simple. Ils vous feront revivre les moments intenses des finales de grands tournois.

Je me souviens d'une partie acharnée où je jouais avec Lendl contre Robby et Michael Chang. On se refaisait la finale de Roland Garros. Incroyable ! Crevette faisait les commentaires, et le reste de la rédaction applaudissait les jolis coups...

Il est rare qu'un jeu arrive à soulever autant d'enthousiasme. World Court Tennis fait partie de ceux-là. Il est indispensable à tout possesseur de PC Engine ■

Pedro El Loco

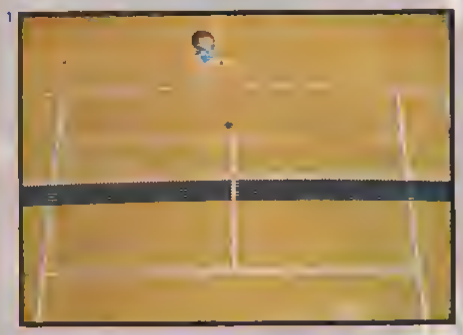
1 Mac Enroe au service .

2 Il plonge pour rattraper la balle a la volee

3 Mais il n a pas le temps de se relever et Becker le passe grace a un formidable coup droit

4 En double mixte, un super smash de Becker

5 La partenaire de Noah a plonge mais rate la balle Yannick pourra t il la ratrapper sans se blesser ?



95%

EN RESUME

WORLD COURT TENNIS de NAMCOT

- Console : NEC PC Engine
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 349F
- Graphisme : 70 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 99 %

Hell Explorer

Un diable devenu fou, sème la panique dans les Enfers. A vous de rétablir l'ordre en parcourant 7 endroits maléfiques, tous plus dangereux les uns que les autres. Un nouveau jeu de plates-formes disponible sur console Nec.

1

2

3

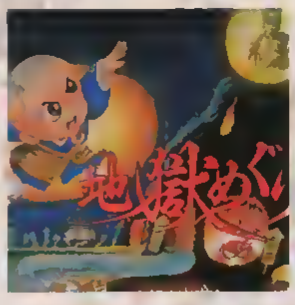
Vous n'êtes qu'un modeste moine, et pourtant c'est à vous qu'on fait appel pour rendre les Enfers moins chaotiques, en tuant le diable Emma. Avant cette confrontation, de nombreux adversaires vont vous barrer la route. A vous de les détruire, grâce aux balles magiques que vous avez le pouvoir de lancer.

RECUPEREZ LES BONUS

Votre aventure commence dans un **cimetière**. Vos premiers ennemis sont des flammes, qui agissent différemment selon leur couleur. Par exemple, les flammes rouges rebondissent en touchant le sol mais ne cherchent pas à vous toucher, tandis que les vertes vous tombent dessus si vous les approchez.

Des fantômes volants, des renards, des serpents et même des tombeaux qui se mettent en branle, seront vos principaux adversaires.

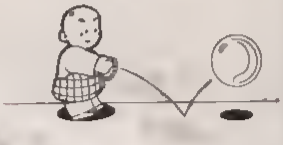
Au cours de vos déplacements, vous serez amené à ramasser des **bonus** sous forme de balles. Une fois que vous en possédez une, vous aurez la possibilité d'actionner une balle spéciale en vous baissant, et en appuyant sur le bouton de tir. La balle rouge balaye l'écran de flammes, la verte envoie des projectiles dans seize directions différentes, et la violette fait apparaître un éclair qui détruit tous les monstres à l'écran. D'autres bonus augmentent la taille des balles que vous tirez. Alors ramassez, tout ce qui traîne.



UN JEU DIABOLIQUEMENT PRENANT

Au niveau **deux**, vous évoluez dans une **barque**, luttant contre les flots déchaînés et les monstres qui vous assaillent. Méfiez-vous des mines flottantes, indestructibles, que vous êtes obligé de passer en sautant par-dessus.

La difficulté est croissante, et c'est seulement à la fin du troisième niveau que des complications apparaissent. Certains monstres doivent être touchés une dizaine de fois, et le terrain s'avère beaucoup plus dangereux (ponts qui s'effondrent, plates-formes mobiles). Malgrès tout, vous éprouverez **irrésistiblement** l'envie de recommencer, pour aller plus loin. D'ailleurs côté technique tout est nickel, que ce soit le son, l'animation ou les graphismes.



Recommandation ! Lorsque vous sélectionnerez le "Continue", appuyez sur Run et pas sur un autre bouton, sinon vous ferez un Reset. Ce serait embêtant si vous arriviez au dernier niveau. ■

Christophe

4

1 Sur l'eau, sautez au dessus des mines
2- Le saut de plates formes en plates formes est périlleux
3 Le monstre de fin du troisième niveau
4 Le pouvoir des balles rouges est dévastateur

91%

EN RESUME

HELL EXPLORER
de TAITO

- Console : NEC PC Engine
- Genre : Jeu de Plate-forme
- Prix : 349F
- Graphisme : 90%
- Son : 95%
- Durée de vie : 90%
- Player Fun : 90%

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UNE SUPER CASQUETTE !

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
150 F AU LIEU DE 165 F
ET UN SUPER CADEAU !

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 150 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. Je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal _____ *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ?

* Offre valable pour France metropolitaine et CEE (acheminement terre). Autres tarifs, nous consulter

BASKETBALL Nightmare

Se mesurer au basket-ball contre des créatures de l'ancien Japon, voilà qui n'est pas courant. C'est pourtant bien ce que vous propose ce jeu. Un challenge difficile à relever mais passionnant.

Capitaine de l'équipe des "Home Boys", vous faites un rêve (ou en tout cas vous le croyez) la veille du Championnat qui vous entraîne au beau milieu d'une forêt, dans la montagne. Vous devez y affronter six équipes de créatures fantastiques. Un de ces monstres vous a révélé que si vous réussissiez à les vaincre, vous seriez fin prêt pour le Championnat. Voilà qui est suffisant pour vous motiver.

DES COMMANDES A COMPRENDRE

Vous pouvez jouer à ce jeu seul ou à deux. Seul, vous aurez les équipes de monstres à battre, et à deux chacun devra choisir une des huit équipes du Championnat, avant que vous ne vous affrontiez dans un match. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, observer l'ordinateur jouer contre lui-même afin de cerner sa tactique.

Les commandes sont simples mais il faut savoir les appliquer correctement et rapidement pendant un match. Sachez tout d'abord que le joueur que vous dirigez est reconnaissable par la flèche qui le surplombe.

Le bouton 1 vous fait sauter et un deuxième appui sur ce même bouton envoie la balle vers le panier adverse. Le bouton 2 sert à faire des passes. Un appui sur 1 puis sur 2 et vous passez la balle en sautant, ce qui peut vous tirer de bien des situations délicates.

Les joueurs aptes à recevoir la balle que vous envoyez sont ceux qui clignotent. Vous pouvez essayer de prendre le ballon à votre adversaire en vous plaçant devant lui et en appuyant sur le bouton 2.

L'engagement

Un super tir en extention

Le panier est reussi

La scene est revue au ralenti

UN JEU COMPLET

Bien sûr, le jeu tient compte des règles du basket et cinq fautes sont pénalisées. La partie du terrain d'où vous effectuez votre tir compte également et un panier pourra valoir soit deux, soit trois points.

Vos adversaires non-humains sont divers (loups-garous, tortues, vampires ...) et chacun adopte une tactique différente. A vous de vous y adapter. La seule aide que vous puissiez espérer ne peut venir que de votre propre expérience. Un jeu un peu difficile à contrôler au début mais que tous les fanas de basket vont adorer ■

Christophe

76%

EN RESUME

BASKETBALL NIGHTMARE de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 299 F
- Graphisme : 77%
- Son : 75%
- Durée de vie : 78%
- Player Fun : 75%

DYNAMITE DUX

Votre petite amie a été enlevée et vous, on vous a transformé en canard. Voilà qui n'est pas pour vous mettre de bonne humeur, ainsi vous lancez-vous hargneusement à l'assaut des cinq niveaux de cet original jeu d'arcade.

C'est Achacha, le terrible tyran, qui est la cause de tous vos problèmes. C'est donc lui que vous devez finalement détruire si vous voulez que tout redevienne normal. Mais ce ne sera pas simple. Cet oppresseur a pris votre menace au sérieux et s'est entouré de manière conséquente afin de vous contrer. En effet, chaque niveau est protégé par deux créatures bizarres, en plus de nombreux autres adversaires de moindre importance.

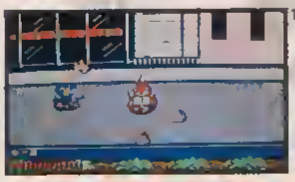
LE VILAIN PETIT CANARD

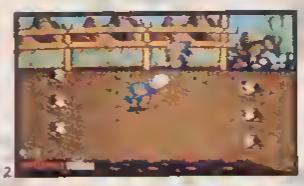
Bien que réduit à l'état de palmipède, vous découvrez que vous possédez un fabuleux crochet du droit pouvant se transformer en un superpunch dévastateur lorsque vous gardez le bouton 1 enfoncé. Vos ailes, même si elles ne vous permettent pas de voler, vous aident à effectuer des sauts assez impressionnants.

Au cours d'une partie, nombreux sont les ennemis qui viennent vous attaquer ; nombreux aussi sont ceux que vous supprimez. Quelques-uns laissent échapper à leur mort des articles spéciaux comme de la nourriture, qui vous rend une partie de vos forces perdues au combat. Chaque ennemi occis rapporte également des points, ce qui est intéressant car tous les 15 000 points, vous gagnez une vie supplémentaire.

Pendant le jeu, vous serez encore amené à entrer en possession d'armes allant de la pierre au bazooka en passant par le pistolet à eau. Toutes vous seront surtout utiles pour exterminer les deux monstres de chaque niveau.

1- Le pistolet à eau éteint la flamme
2- Un superpunch qu'enviercit Rocky
3 Meffez vous des pierres tournoyantes
4 Ceci n'est pas une bonne étoile





UN JEU DIVERSIFIE

En parlant de créatures je vais peut-être vous en décrire certaines : il y a des feux follets que l'on éteint au pistolet à eau, une étoile volante que l'on ne peut frapper qu'en effectuant des sauts, des pierres tournoyantes et j'en oublie. Mais aucun monstre n'est plus dangereux qu'Achacha lui-même. N'oubliez pas que, même si vous êtes désarmé, votre superpunch est une attaque efficace.

Finalement, voilà un jeu bien diversifié et correctement réalisé qui plaira surtout aux plus jeunes en raison de sa piètre difficulté et de sa simplicité d'utilisation. ■

Christophe

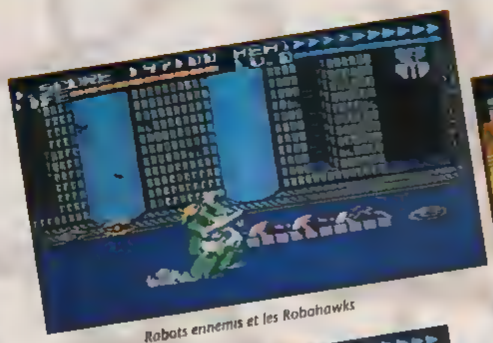
70%

EN RESUME

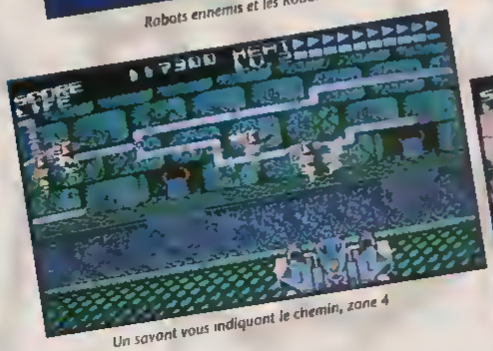
DYNAMITE DUX
de SEGA

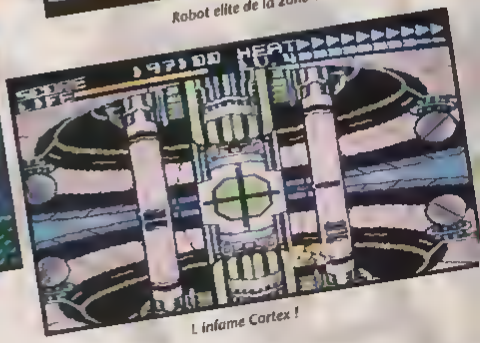
- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 329 F
- Graphisme : 77%
- Son : 70%
- Durée de vie : 55%
- Player Fun : 77%

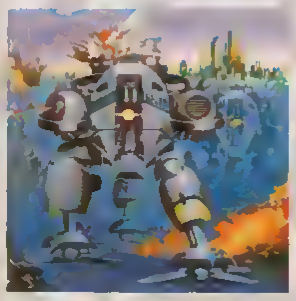
ASSAULT CITY


Robots ennemis et les Robohawks

Robot élite de la zone 1


Un savant vous indiquant le chemin, zone 4


L'infame Cortex !



Avec votre light-phaser, sauvez la race humaine !

Nous sommes dans Assault City en 2092, ville sous l'emprise des robots, à la suite d'une défaillance de l'ordinateur central. Votre mission est de détruire, grâce à votre BotBlaster, l'ordinateur et les robots qui tenteront d'empêcher votre progression.

LE TEST IMPITOYABLE

Avant de commencer la partie, il faut subir un entraînement au tir. Un panneau de 40 cibles apparaît. Elles se retournent les unes après les autres, découvrant soit des robots, soit des humains. Avec vos 20 cartouches, vous devrez abattre les robots, uniquement. Ce test permet avant tout de mesurer votre habileté au tir, et d'adapter le jeu à votre niveau.

Une fois dans le feu de l'action, une cohorte d'ennemis est à éliminer avant de parvenir au robot-élite (robot protégeant la prochaine zone). Avec beaucoup d'efforts, vous atteindrez le dernier level où se trouve le plus coriace : CORTEX ! Voici un conseil ! Pour détruire un robot protecteur, ne lui laissez pas le temps de vous viser. Tirer immédiatement, là où le robot sort son viseur.

LES DIFFERENTES JAUGES

Dans la bataille, vous verrez en haut de l'écran vos différentes jauges. La jauge de vie est constituée de 10 pts. Ne vous inquiétez pas si faute d'attention vous êtes abattu. Vous avez la possibilité de repartir à chaque début de tableau, en appuyant sur Start, avant que le compteur n'atteigne zéro.

La jauge de chaleur permet de mesurer la température de votre BotBlaster. Veillez donc à ne pas atteindre la zone rouge, sous peine de tirer au ralenti.

Enfin, votre jauge de niveau de puissance, indique votre avance dans le jeu.

LES ROBOHAWKS

A chaque zone de bataille, 6 au total, votre progression sera facilitée par de fidèles alliés : les Robobawks (représentés par une coupole, renfermant une pastille de couleur). Lorsque vous aurez tiré sur eux, ils lâcheront le rond qu'il faudra toucher afin de le récupérer. Attention, ne détruisez pas le Robohawk jaune, cela diminue votre durée de vie et votre puissance.

En plus du tir intensif, ce magnifique jeu fait appel à votre réflexion ! Pas d'inquiétude, vos neurones seront au repos à chaque fin de tableau, où vous aurez droit au résumé illustré de la prochaine mission, accompagné d'une musique mélodieuse. ■

G-Rom

85%

EN RESUME

ASSAULT CITY
de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Shoot'em'up (Phaser)
- Prix : 299F
- Graphisme : 90%
- Son : 85%
- Duree de vie : 85%
- Player Fun : 85%

1

CRAZY CARS II

Titus est le premier éditeur français à proposer des jeux, pour la GX 4000 d'Amstrad. Avec Fire & Forget II, testé dans ce numéro, voici Crazy Cars II.

Le but du jeu est on ne peut plus simple. Vous devez, au volant d'une Ferrari F40 traverser quatre états des USA, le plus vite possible. Mais attention, il ne s'agit pas de faire n'importe quoi. Vous devez suivre un itinéraire bien particulier, qui ne vous sera révélé qu'au début de chaque étape. Pour remplir votre contrat, il faudra faire preuve d'une grande habileté de pilotage et éviter les voitures des policiers, qui sont lancées à votre poursuite. .

A FOND LA CAISSE

Tout commence bien. Le jeu s'ouvre sur une superbe page de présentation qui occupe tout l'écran (overscan). Après avoir choisi entre une option bruitage seulement ou musique (assez moyenne), vous démarrez sur les chapeaux de roue.

La gestion de la Ferrari est trés simple. Flèche du haut pour accélérer, bouton 1 pour passer en vitesse rapide (il n'y a que deux vitesses), flèche du bas pour freiner, droite et gauche pour changer de direction et le bouton 2 pour afficher la carte afin de vous repérer. Après un démarrage un peu leot, la ferrari prend sa vitesse de poiote à plus de 320 Km/h. La route défile à toute allure, les virages s'enchaînent, alignant courbes longues et coudes plus serrés.

Le relief du terrain est bien rendu et lorsque vous plongez, à toute blinde, dans une descente, vous avez réellement l'impression de décoller.

SORTIE DE ROUTE

Rien ne sert de courir, il faut prendre le bon chemin, pour paraphraser La Fontaine. Dans Crazy Cars II, vous devez en effet savoir vous diriger sans hésitation.

Au début de chaque niveau, une indication à l'écran vous donne votre destination. Pour vous repérer, à n'importe quel moment du jeu, vous pouvez faire apparaître la carte de l'état dans lequel vous êtes. Vous devez localiser les embranchements qui vous conduiront, par le chemin le plus court à votre but. Ce petit côté stratégique donne un intérêt supplémentaire au jeu.

Pour terminer, je vous donne un petit truc : n'hésitez pas à sortir de la route pour éviter les voitures de police. Si vous êtes un peu doué pour le slalom, vous vous régalerez à passer au millimètre près, entre un poteau télégraphique et un arbre, pour faire la nique aux flics. Bonne route ! ■

Pedro el loco

1- Un superbe Ecran de présentation en overscan

2- A 327 Km/h, il faut éviter les barrages de police

3 La carte s'affiche à n'importe quel moment du jeu

4 Un depassement acrobatique qui recla me des nerfs d'acier

2

3

4

80%

EN RESUME

CRAZY CARS II de TITUS

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : Simulation sportive
- Prix : NC
- Graphisme : 80%
- Son : 70%
- Durée de vie : 85%
- Player Fun : 85%

SUPER HANG-ON

A fond, la nitro fait brûler les pots

Le Check point

En mode "original", vous equipez votre moto

Attention a la chute

Vroom, vroom !

Super Hang-On, tout le monde connaît, on n'en rajoutera pas. La version Megadrive présente un mode de jeu que n'avait pas celle d'arcade, plus intéressant que la simple course.

LE MODE ARCADE

Quatre circuits sont proposés, tous dans un décor et d'un niveau de difficulté différents. Aucun changement par rapport à la version borne d'arcade, les habitués ne seront pas dépaysés.

Ça y est, le départ est donné ! Si l'on ne fait rien, la moto accélère jusqu'à un peu plus de 90 Km/h, et se bloque là. Il faut appuyer sur le bouton pour mettre les gaz. Une fois arrivé à 280, on peut toujours tricher un peu et injecter quelques gouttes de nitro, dans le moteur...

Résultat : une vitesse de pointe de quelques 350 km/h. De quoi dépasser vos concurrents, gagner pas mal de temps, mais aussi se planter en beauté si on ne fait pas gaffe à prendre ses virages correctement, et freiner quand il faut.

Chaque circuit est divisé en plusieurs étapes, et le simple fait de passer un "check point" suffit à remonter le chronomètre, d'une trentaine de secondes. L'accident vous en fait perdre 4, ce qui n'a l'air de rien, mais qui en réalité, est énorme. Bien sûr, dès que le temps est à zéro, la partie est terminée. Atchao, bonsoir ! A plus, et toutes ces sortes de choses. Pas question de profiter d'un quelconque élan, l'arrêt est net. Damned !

LE MODE ORIGINAL

Pour résumer, il s'agit cette fois-ci, non pas de faire mieux que tous les autres coureurs, mais de battre un rival particulier. Le temps n'est plus limité, si ce n'est par la performance du dit rival, et les circuits sont différents, du mode précédent. Plus on gagne de courses, plus on attire les sponsors. Donc, on peut dépenser davantage d'argent pour mieux équiper sa moto, se payer de bons mécaniciens, etc. Sympa !

Vous souhaitez faire un break ? Il suffit de demander un mot de passe qui contiendra, de manière codée évidemment, l'état actuel de vos finances et de votre moto. Et hop ! Le lendemain, vous recommencez votre partie là où vous l'aviez laissée. Ingénieux !

PETIT HIC

Hélas, rien n'est parfait, et Super Hang-On n'échappe pas à la règle. Son plus gros défaut est le temps de réponse un peu lent de la moto, qui rend difficile l'anticipation des virages et empêche carrément, de prendre les meilleures trajectoires.

Dommage ! Bon, c'est pas qu'il se fasse tard, mais je m'ennuie un peu. Après avoir terminé le circuit Afrique et quasiment toute l'Europe, je vais m'at-taquer à l'Amérique. Demain, le Monde ! ■

Septh "vieux motard que jamais"

81%

EN RESUME

SUPER HANG-ON de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 369F
- Graphisme : 80%
- Son : 90%
- Durée de vie : 75%
- Player Fun . 80%

Mystic Defender

Mystic Defender porte bien son nom, son univers glauque dégouline de votre écran jusqu'aux voies stéréo, impénétrables de la Megadrive... Séquence malaise !

Zao était le sorcier le plus abject de l'univers, sa magie ne lui servait qu'à une seule chose : faire le mal. Zareth, le disciple du diable, tente de ressusciter Zao pour conquérir le monde et faire régner une éternité de terreur. Pour les être vivants, leur dernière chance c'est de s'en remettre à vous, Joe Yamato, le seul guerrier suffisamment habile et brave, pour contrer Zareth. Dans cette noble tâche, vous en profiterez pour délivrer la sublimissime Alexandra, retenue prisonnière dans le château d'Azuchi par Zareth.

BEEEEEEURK !

Il vous faudra parcourir huit tableaux différents, pour retrouver Alexandra et vaincre Zareth. Huit tableaux plus sales les uns que les autres, plus crados qu'une rue du Bronx un jour de grève des éboueurs New-Yorkais. Quant à l'ambiance je ne vous en parle pas, aussi stressante et angoissante que celle des meilleurs films fantastiques.

Le premier level, dans la forêt, est assez facile. A part un gros serpent, un stremon genre loup-garou écorché vif et un monstre de fin de niveau assez agressif, rien ne laisse présager ce qui vous attend dans les tableaux suivants !

Carton au level 2 ! Il faut retrouver son chemin dans un labyrinthe d'escaliers et de plates-formes. SuperMario version gore ! Pour les âmes sensibles, il vaut mieux éviter les bébés qui se transforment en larves grouillantes, quand on les touche !

Level 3, on continue dans la joie et l'allégresse, avec un superbe remix d'"Aliens, le retour" pour le décor.

A vous de trouver la sortie, en sautant de plate-forme en ascenceur. Allez, je vous aide un peu, la sortie est vers le haut, à droite. A vous de trouver, comment y arriver et où est planquée la méga-arme !

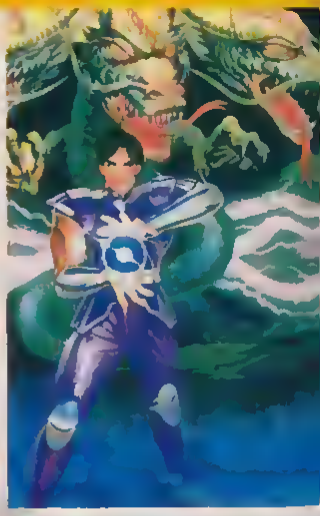
Les cinq autres levels sont tous dans ce goût-là ! 110 m haie, au-dessus de la lave pour le Level 4, sans parler des araignées géantes du niveau 5 ou des ascenseurs sans retour du level 7. Confrontation finale avec Zareth dans l'antre de Zao, au niveau 8.

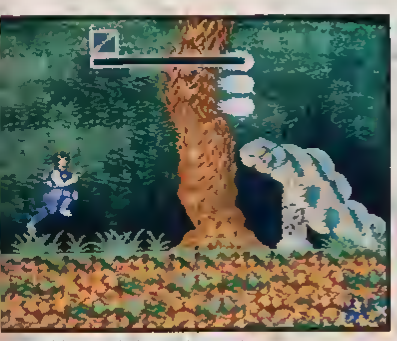
ENCORE, ENCORE !

Vous l'avez compris Mystic Defender est un jeux fabuleux, bien que les graphismes puissent être encore meilleurs. La bande sonore est sans reproche et la jouabilité très correcte (les mouvements de votre personnage sont peut-être un peu vifs).

Grâce au changement de rythmes, d'actions et de décors à chaque tableau, le jeu est loin d'être monotone. Il s'en dégage une ambiance trés particulière, qui colle parfaitement au scénario. On en redemande ! ■

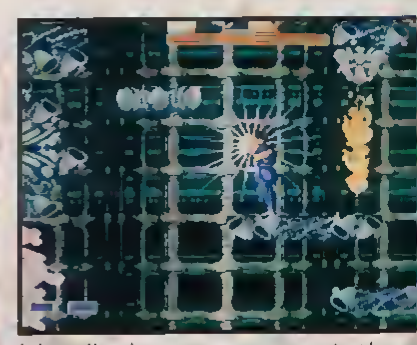
Crevette, l'ami des petits





Level 1, un snake barre la route !

Avec le lance flammes les baby boom !



Ambiance Aliens, les gros vers roses ne se mangent pas !

89%

EN RESUME

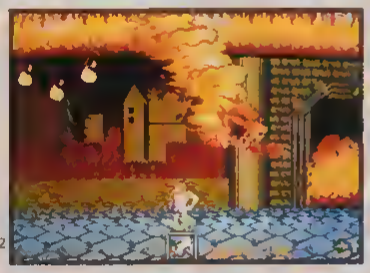
MYSTIC DEFENDER de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 369F
- Graphisme : 75%
- Son : 90%
- Durée de vie : 78%
- Player Fun : 90%

GHOULS'N GHOSTS

Au début du mois, l'ami Iggy avait l'air à peu près sain. Depuis qu'il a découvert Ghouls'n Ghosts, il ne se rase plus, dort quatre heures par nuit et se nourrit à peine. Attention, jeu dangereux !

1 Arthur se fait tailler un caleçon
2 La flamme d'Arthur brule toujours
3 Qui a dit qu'Arthur est mauvaise langue ?
4 Baisse la tête Arthur



Il y a quelques années déjà, sortait le célèbre Ghosts'n Goblins Ce jeu infernal avait un côté si accrocheur, qu'il valait mieux prévoir quelques heures de libre, chaque fois que vous le branchiez. En ce bel automne 1990, voilà qu'arrive sa suite : Ghouls'n Ghosts Et une fois de plus, je risque de ne pas décoller de mon écran avant longtemps.

LA VIE EST INJUSTE

Après les émotions du premier épisode, Arthur comptait bien se la couler douce, avec sa fiancée. Comme il fallait trouver une astuce de scénario, la belle se fait à nouveau enlever par un infâme du nom de Locky. En plus, le démon a profité de l'occasion pour tuer la plupart des amis de notre chevalier préféré. Ça va chauffer !

Epée au poing, Arthur se dirige alors vers le château des démons malfaisants. En chemin, il devra s'expliquer avec une bande d'affreux, du genre revenants ou oiseaux maléfiques. S'il n'y avait que ça, l'affaire serait encore jouable, mais les programmeurs de ce jeu sont si taquins que le décor se met souvent de la partie. Entre les guillotines, les tremblements de terre et les montagnes humaines qui vous avalent, vous allez en baver. Croyez-moi !

L'armure magique et les armes nouvelles qui apparaissent par moment, ne seront pas de trop.

J'AI UN PROBLEME !

"Comment ça un problème ?" te demandes-tu sûrement, cher lecteur. Attends, je m'explique ! Normalement, la réalisation d'un jeu se juge, en ignorant les versions tournant sur d'autres bécanes. Mais voilà, j'ai eu le malheur de passer des heures en tête-à-tête avec la superbe version Supergrafx de Ghouls'n Ghosts, d'où un net problème d'objectivité par rapport au jeu.

Moment de silence ! Ça y est, je retrouve mon impartialité. Sans être aussi flashant que sur Nec, ce jeu est déjà très réussi sur Megadrive. Les graphismes ont vraiment de la gueule, surtout les adversaires de fin de niveau qui sont hallucinants. Côté animation, vous aurez droit à un scrolling impeccable (souvent sur deux plans) et à des mouvements de personnages convaincants. Enfin, comme on pouvait s'y attendre, le son est excellent. Comme sur la plupart des cartouches Megadrive, un menu d'options permet d'écouter toutes les musiques du programme, et de modifier quelques paramètres.

A ce sujet, un mot en passant : si votre bonhomme répond mal, c'est que vous êtes en mode "joystick No Diagonal" et non en "joystick normal". Ne vous marrez pas, ça m'est arrivé et c'est très désagréable.

Pour un jeu aussi indispensable que Ghouls'n Ghosts, une seule conclusion possible : il doit être vôtre ! ■

Iggy

90%

EN RESUME

GHOULS'N GHOSTS de SEGA

- Console : MEGADRIVE
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 449F
- Graphisme : 90%
- Son : 90%
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 95 %

THUNDER FORCE II

Avec Thunderforce II, la Megadrive décolle dans un déluge de lasers, bombes, aliens puants et autres gadgets dont raffolent les programmeurs de shoot'em'up. Et ce n'est qu'un début...

La grande originalité de **Thunderforce II**, est d'alterner des tableaux vus du dessus (scrolling multidirectionnel) avec d'autres vus de côté (scrolling horizontal). Au départ, c'était une achement bonne idée, malheureusement les levels en scrolling multidirectionnel sont loin d'être au niveau des autres tableaux.

A CHACUN SON POINT DE VUE !

Première étape, scrolling multidirectionnel, votre jet survole les verts pâturages de la planète Nebula. Dans ce type de tableau, il existe deux sortes de cibles. Les **aliens volants** vous attaquent d' front et n'hésitent pas à s foncer dessus, tel le kamikaze moyen, les yeux injectés de sang !

La deuxième catégorie se trouve au sol, sous forme de big forteresses qui crachent dans tous les sens, des tonnes de petites boules jaunes. Ce système se perpétue pour les étapes 3, 5 et 7, des **gratte-ciel** aux sinistres statues **cybernétiques.**

Etape 2, vous foncez à fond les manettes dans un port spatial. Il faut beaucoup d'habilité pour slalomer entre les poutrelles d'acier et les plates-formes de débarquement. Les batteries ennemies ne se gênent pas pour vous arroser de tirs laser, boules d'énergie ou mines volantes. Le monstre de fin de niveau est particulièrement agressif, avec ses tirs laser qui font deux fois votre taille !

Ce genre d'étape revient au level 4, 6, et 8, jusqu'à la confrontation finale, où vous investissez **Plélaos** le vaisseau-mère ennemi.

BOF !

Le sentiment général quant à ce jeu est proche de la déception ! **Premier shoot'em'up** distribué officiellement en France, Thunder Force II sous-exploite largement les fabuleuses capacités de la Megadrive.

Malgrè un scrolling fluide (c'est la moindre des choses sur une 16 bits) et des voix digitalisées, il reste de gros défauts L'écran stoppe net avant l'arrivée des monstres de fin de niveau, ou la musique qui **s'interrompt** pendant les dialogues digits.

De plus l'intérêt même du jeu, est fortement réduit par ces étapes en multidirectionnel, où l'action manque franchement de piquant.

Pour un coup d'essai, ce n'est pas un coup de maître, il ne reste plus qu'à s'armer de patience pour déguster Thunder Force III, déjà sorti au Japon. Ce dernier est lui, fabuleusement génial ! ■

Crevette, l'ami des petits.

Sequence gratte ciel effet 3D efficace

Vilaine la bête !

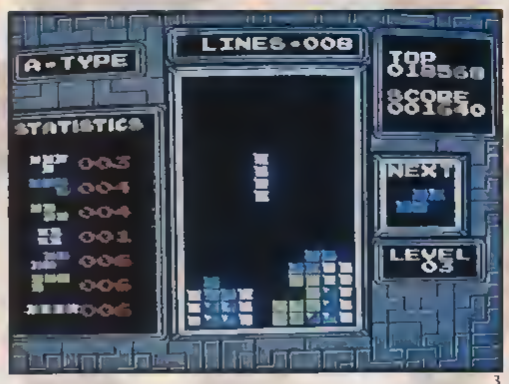
Eh, arrête ton char !

58%

EN RESUME

THUNDER FORCE II de SEGA

- Console : MEGADRIVE
- Genre : Shoot'em'up
- Prix : 369F
- Graphisme : 89%
- Son : 86%
- Durée de vie . 30%
- Player Fun : 55%

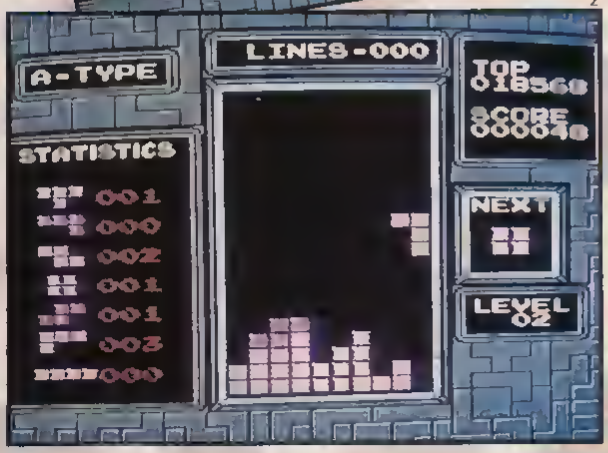


3

Mesdames et Messieurs, c'est avec une grande émotion et un immense plaisir que je vous annonce enfin, le top des tops, le nec plus ultra des jeux de réflexe sur Nintendo. En un mot, voiçi Tetris.

Ce jeu fit un carton, dès son apparition sur les micro-ordinateurs, et je parle en connaissance de cause. Jugez plutôt ! Quelques mois après sa sortie, surgit son adaptation sur borne d'arcade, alors que d'habitude on assiste au processus inverse.

1



2

UN JEU SIMPLE MAIS EFFICACE

Tetris, c'est la simplicité incarnée, avec une petite dose de magie qui vous retiendra des nuits et des nuits, et ceci durant des mois, devant votre console chérie.

Une suite de briques venant de Dieu sait où, tombe du ciel. Il existe sept sortes de briques (en forme de T, carrée, en longueur, en zigzag, etc.).

Le but du jeu est de les aligner au sol, pour remplir des lignes horizontales. Le résultat ? La ligne ainsi formée, disparaît.

A VOUS LES COMMANDES

Vous avez le pouvoir de faire tourner ces briques, de les déplacer de gauche à droite et inversement. Le tout est de leur faire prendre la position idéale, avant qu'elles n'atteignent le sol.

Le rythme du jeu s'accélère, donc on comprend aisément que les réflexes doivent suivre, et devenir de plus en plus rapides (croyez-en l'ami Poum, c'est de plus en plus stressant).

DES OPTIONS DE REVE

On peut jouer à Tetris selon deux types. Vous avez le genre endurance (On joue, on joue ! Pour en fin de compte perdre, car tout va trop vite).

Et vous avez aussi, le genre maxi-points (on choisit sa difficulté et on fait un max de points, sachant que le nombre total de lignes à faire, est de 25). On peut sélectionner dans le menu d'options, une des trois musiques prévues par les programmeurs, pour avoir le plaisir de se faire caresser les oreilles, par de douces et jolies mélodies. Fort agréable !

On peut noter, par contre, un certain manque dans Tetris version Nintendo : les couleurs. En effet, sur toutes les autres versions, les briques sont de couleurs différentes. Alors que là, on doit les repérer à leur forme. Les puristes de jeux, genre casse-tête, me diront que cela augmente la difficulté, et dans le fond, ils n'ont pas tort. ■

Poum

1- bien choisir la position des briques
2- rien n'est jamais perdu
3 une ligne peut en préparer une autre

72%

EN RESUME

TETRIS
de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre : Réflexion
- Prix : 330F
- Graphisme : 50%
- Son : 96%
- Durée de vie : 80%
- Player Fun : 78%

FESTER'S • QUEST •

Quoi ! Un jeu tiré de la série Addams Family ! Avec Fester, la Chose, Morticia, et les autres... Et en plus, on pourra bientôt voir le film Addams Family, au cinéma ! Aaaarg !

Les habitants de la ville ont tous été enlevés, par des aliens. Sauf les Addams, bien sûr. Et oncle Fester a été délégué pour aller les délivrer. Sa quête commence dans les rues de la ville. Armé de son tromblon, Fester part à la recherche des otages kidnappés par les extraterrestres.

NON, PAS LA SLIME !

Toutes les parties "en extérieur" sont dans le plus pur style Nintendo : héros tout en rondeur, labyrinthes et monstres rigolos (yeux sur pattes, boules de slime, moustiques raleotisseurs...).

Les adversaires abattus donnent des options. L'argent, pour remplir ses carrés de vie en achetant des hot-dogs, les clés pour les portes, les "Guns" bleus, qui améliorent le mode de tir (attention aux rouges, qui l'affaiblissent), et les ampoules pour s'éclairer dans les souterrains.

LES MAISONS...

Dans les maisons en bois, Fester rencontre les membres de sa famille. Chacun d'eux lui donne des armes et des objets. La Chose offre des potions d'invisibilité et de vie, Morticia, un fouet... Il y a aussi les Vice Grips (qui redonnent de la vitesse), les bombes, les missiles, et les snoozes... Le snooze "est" l'option diabolique et délirante. Celle qui fait apparaître Lurch, le majordome au look de Frankestein, pour détruire tous les ennemis se trouvant à l'écran.

1

... ET LES IMMEUBLES

A l'intérieur des bâtiments blancs, on passe à un tout autre type de jeu. L'animation est en 3D, c'est à dire que l'on voit à l'écran exactement ce que voit Fester. Bien sûr, il faut un certain temps pour se repérer, d'autant plus qu'aucune indication de direction n'est donnée.

Attention ! Le premier immeuble contient un carré de vie supplémentaire. Cherchez-le bien ! Les autres mènent à une porte, dissimulant un monstre à détruire. Des aliens horribles, d'un réalisme frappant.

OPINION MITIGEE

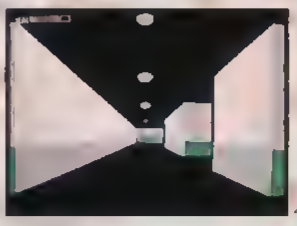
Le but du jeu est d'atteindre le vaisseau ennemi, et d'y dégommer tout ce qui bouge. L'engin spatial en question est bizarre, parsemé de tapis psychédéliques et de sols aux couleurs acides. On croit rêver !

On en oublierait presque la lecteur du jeu, et ses assemblages hétéroclites. Bref, un jeu original, rigolo, mais peut-être un peu court et parfois trop lent. Surtout conseillé aux fans de la série. ■

Matt Murdock

2

3



4

1- Au secours, une araignée géante me poursuit

2- Ici, la Chose, qui vous donne cinq potions de vie

3 Les monstres arrivent ! Sortez les missiles !

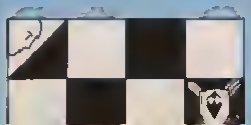
4 Des labyrinthes en 3D du plus bel effet

70%

EN RESUME

FESTER'S QUEST
de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre : Arcade Aventure
- Prix : 360F
- Graphisme : 73%
- Son : 65%
- Durée de vie : 60%
- Player Fun : 72%



TOP 10

NINTENDO

1. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
2. ADVENTURE OF LINK
3. BATMAN
4. SUPER MARIO II
5. DRAGON BALL
6. FESTER'S QUEST
7. ZELDA
8. SKATE OR DIE
9. TOP GUN
10. TRACK AND FIELD

Le Top 10 Nintendo est établi avec la collaboration de Nintendo France

SEGA

1. SHINOBI
2. DOUBLE DRAGON
3. WONDERBOY III
4. GOLDEN AXE
5. ALEX KID IV
6. CHASE HQ
7. VIGILANTE
8. WORLD CUP SOCCER
9. RAMBO III
10. OP WOLF

Le Top 10 Sega est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

NEC

1. DEVIL CRASH
2. NINJA SPIRIT
3. PC KID
4. SUPER STAR SOLDIER
5. GHOULS'N GHOSTS (supergrafx)
6. WORLD COURT TENNIS
7. WORLD BEACH VOLLEY
8. CHASE HQ
9. HELL EXPLORER
10. POWER DRIFT

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX !

MENDÈS FRANCE HAUSSMANN

Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.
Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Biensûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.
Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS

AMSTRAD

IMAGES LIQUIDES !

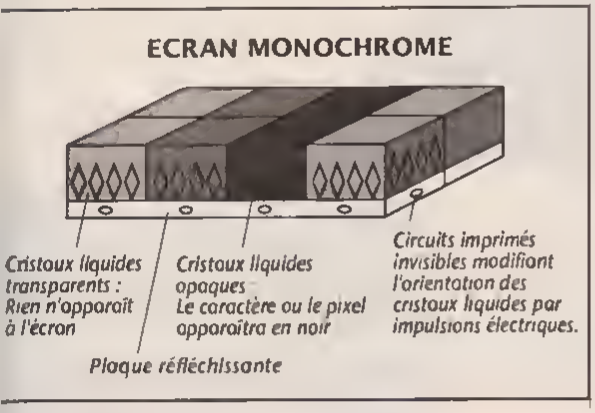
De la calculatrice au corps humain, de la Game Boy à la Lynx, Player One vous dévoile les secrets des cristaux liquides...

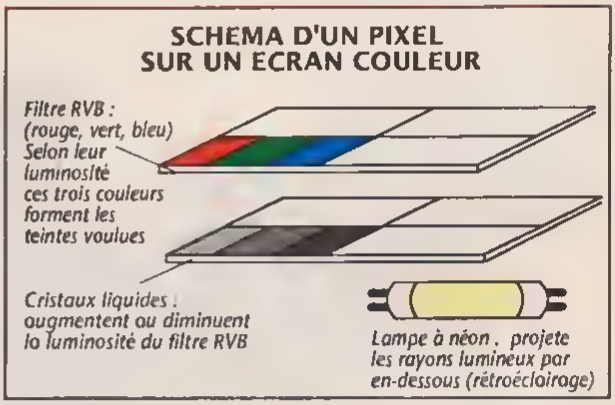
Les cristaux liquides sont restés longtemps inutilisés. Au cours de ces vingts dernières années, leurs fabuleuses capacités d'affichage les ont propulsés, au rang de star technologique de cette fin de siècle.

Tout commence en 1888. Le botaniste autrichien **Friedrich Reinitzer** découvre que le Benzoate de Cholestéryl, une substance solide dérivée du cholestérol, devenait un liquide opaque à 140°C puis un liquide transparent à 179°C, une aberration chimique pour l'époque ! Peu après, le chimiste allemand Otto **Lehmann**, très intrigué par ces découvertes, se penche sur le phénomène et invente le terme de "cristaux liquides". Le nom provient de la capacité de certaines substances, à conserver une structure cristalline à l'état liquide. Avant Reinitzer et Lehmann, les chercheurs étaient persuadés que seuls les solides pouvaient présenter une telle structure.

TROIS POUR LE PRIX D'UN

Il existe actuellement trois groupes de cristaux liquides reconnus.





- **Les smectiques**, constitués d'une ou deux couches de molécules allongées qui glissent l'une sur l'autre, sous l'action de la chaleur.

- **Les cholestériques**, comportent plusieurs couches de molécules et possèdent la fabuleuse capacité de réfléchir la lumière, différemment selon la température. On les utilise notamment pour les thermomètres, qu'il suffit d'appliquer sur le front et dont le changement de couleur vous indique votre température..

- **Les nématiques**, les plus connus, ce sont eux que l'on utilise pour les écrans. Les nématiques ne comportent qu'une seule couche de molécules, passant de l'état clair à l'état opaque, sous l'action des champs électriques ou magnétiques.

Les cristaux liquides se retrouvent partout dans la nature. Il y en a même dans le corps humain, puisque le groupe des cholestériques proviennent du cholestérol qui, comme tout le monde le sait, se retrouve dans les tissus de notre organisme. Autre démonstration de cristaux liquides : les bulles de savon !

LES ECRANS MONOCHROMES

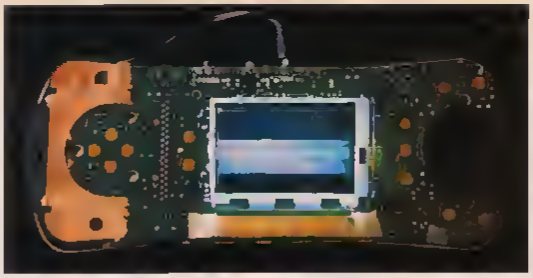
Principale application des cristaux liquides, l'affichage est la première utilisation industrielle de ces substances magiques !

Il existe deux types d'affichage reposant sur cette technologie, les écrans monochromes et les écrans couleurs.

Les écrans monochromes, qui affichent des caractères sombres sur un fond clair, restent encore

les plus courants. Ecran de calculatrice, de montre, d'ordinateur portable ou de jeu électronique, leur faible consommation en énergie permet de les employer pour des objets dits "nomades" que l'on peut emporter partout

Les cristaux utilisés pour ce type d'écran, sont du groupe des nématiques. La couche de cristaux liquides est prise en sandwich, entre une plaque métallique réfléchissante sur laquelle sont greffés des circuits imprimés transparents, et une lame de verre. Les ciruits imprimés, par induction de courant, opacifient l'endroit voulu et la lumière ambiante fait le reste. De nuit la lisibilité est nulle, certains écrans sont donc équipés de diodes sur le côté, d'autres, comme pour certains ordinateurs portables, utilisent une solution qui diffuse la lumière sur tout l'écran (écran à plasma). La Game Boy en est l'illustration type.



Au centre de la Lynx démontée le néon qui assure le rétroéclairage de l'écran couleur

ET LA COULEUR FUT !

Pour obtenir la couleur, les choses se compliquent. Première différence, un écran à cristaux liquides en couleur est obligatoirement rétroéclairé, il ne peut pas utiliser la lumière ambiante.

Ci-après, l'explication du principe. Une image est constituée de centaines de milliers de petits points (les pixels). La couleur d'un pixel est obtenue par le mélange de trois couleurs primaires : le rouge, le vert et le bleu (RVB). En jouant sur l'intensité de chacune, on obtient toutes les nuances désirées (4096 pour la console Lynx d'Atari).

Adaptons cette technique aux cristaux liquides : chaque pixel comporte un filtre rouge, plus un bleu et un vert. La couche de cristaux liquides vient s'intercaler entre le filtre RVB, et l'éclairage qui vient du dessous. Les cristaux liquides, pour chaque pixel, laissent plus ou moins passer la lumière sous chaque couleur primaire, réalisant ainsi les mélanges pour obtenir la couleur voulue. Un petit exemple : si sous les trois couleurs primaires d'un pixel, les cristaux liquides laissent complètement passer la lumière, on obtient du blanc. Pour obtenir un pixel bleu, il suffit que les cristaux liquides du filtre bleu soient transparents, ceux du rouge et du vert s'opacifiant. C'est le principe utilisé pour la Lynx et pour les petites TV de poche.

L'AVENIR ?

Les cristaux liquides sont considérés comme une découverte inachevée. L'affichage ne restera certainement pas longtemps, sa principale utilisation. La biologie semble très optimiste quant à ses possibilités. L'industrie s'y intéresse également : des laboratoires ont déjà réalisé des vitres de fenêtre, intègrant les cristaux liquides. Avec ce système, basta les volets, de nuit ou en plein soleil il suffit d'appuyer sur un bouton pour que le carreau devienne opaque !

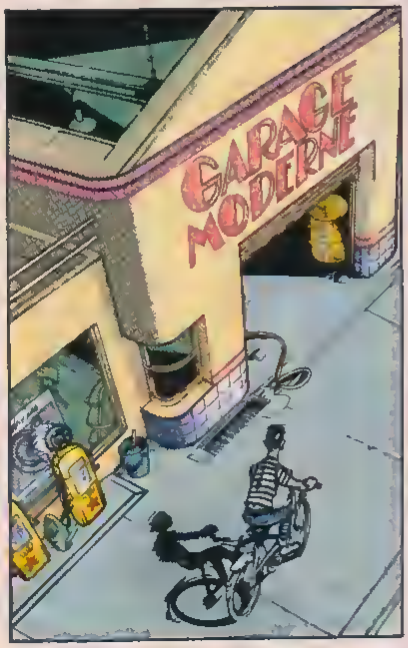
Pour en revenir aux écrans, l'explosion des cristaux liquides dans le monde de l'audio-visuel est imminente. Tout porte à croire qu'à moyen terme, ils vont remplacer les tubes cathodiques avec l'avènement des télés murales (l'écran plat se collera au mur, ses dimensions et son format en feront un véritable mini-écran de cinéma !). Seul obstacle à ce jour, leur prix et leur manque de contraste. Mais c'est juste une question de temps, déjà Thomson annonce un écran plat, géant, à cristaux liquides, pour 30.000 francs en Haute Définition...
Vivement demain. ■

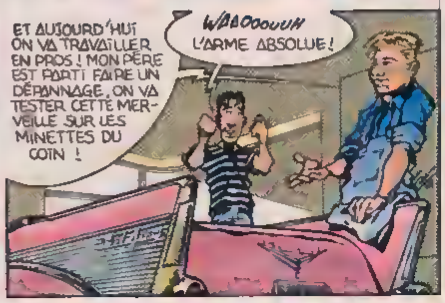
Crevette,
l'ami des petits

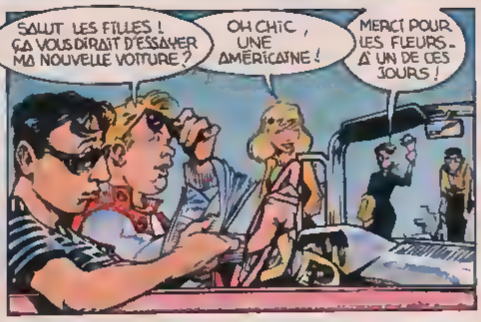
SONY INVENTE L'AGENDA ELECTRONIQUE LASER

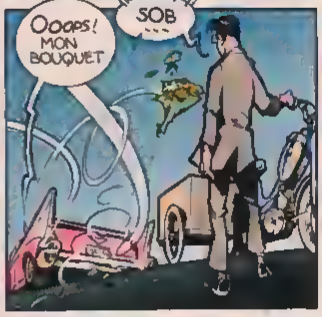
Les japs ont de quoi se réjouir ! Sony leur sort le grand jeu avec le Sony EB, le premier agenda électronique équipé d'un lecteur laser ! Les disques sont au format 8 pouces (mini CD). Des CD de musique ou des CD-Rom qui transforment le EB en encyclopédie, dictionnaire, plans (japon only) ou base de données utiles à l'homme de la rue. Le Sony EB tient dans la main, coûte 58 000 yens (moins de 3000 F). Comme presque toutes les innovations technologiques de pointe, le Sony EB n'est disponible qu'au Japon...

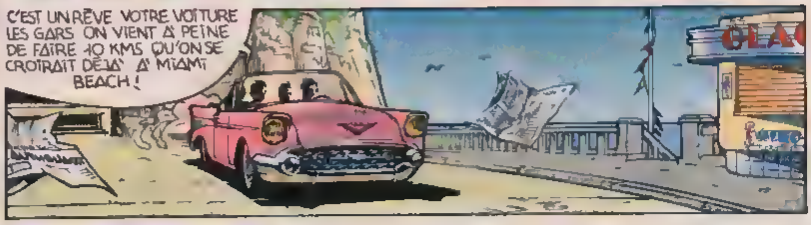
Galère en Bel Air, une bande dessinée de Cailleteau et Vatine

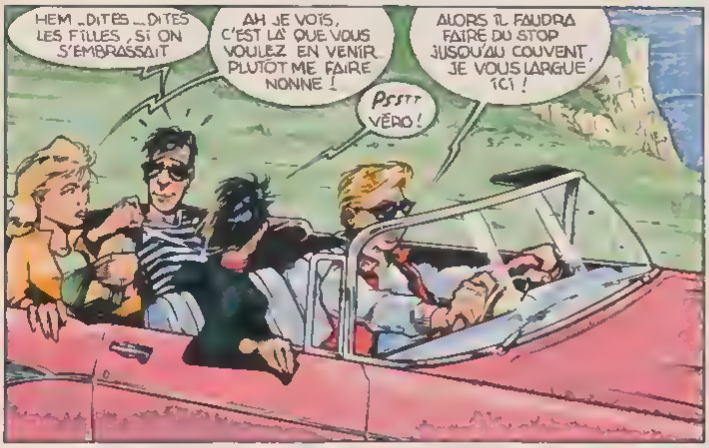






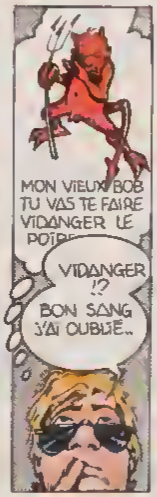





HEM ..DITES ...DITES LES FILLES, SI ON S'EMBRASSAIT
AH JE VOIS, C'EST LÀ QUE VOUS VOULEZ EN VENIR PLUTOT ME FAIRE NONNE !
ALORS IL FAUDRA FAIRE DU STOP JUSQU'AU COUVENT, JE VOUS LARGUE ICI !
PSSTT VÉRO !

ILS SONT UN PEU TARTE MAIS IL FAUT CÉDER : EN STOP ON RISQUE D'ÊTRE PRISES PAR UN SATYRE
ET UN SEUL CE N'EST PAS ASSEZ ? IL T'EN FAUT DEUX ! ... BON D'ACCORD ...

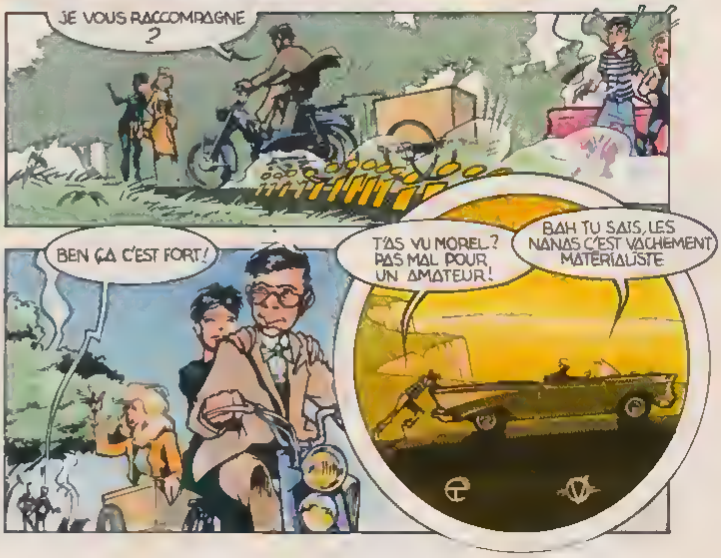
C'EST D'ACCORD MAIS ON S'EMBRASSE SEULEMENT
BIEN SÛR, IL N'ÉTAIT PAS QUESTION D'ALLER PLUS LOIN. JE VAIS M'ARRÊTER DANS CE PETIT BOIS POUR VÉRIFIER LA PRESSION DES PNEUS


MON VIEUX BOB TU VAS TE FAIRE VIDANGER LE POIRE
VIDANGER !?
BON SANG J'AI OUBLIÉ..

LA VIDANGE !!!

QUEL CON JE FAIS ! MAIS QUEL CON JE FAIS !
TU PEUX TOUJOURS FAIRE DES CENDRIERS AVEC LES PISTONS

ON EST SAUVÉS, V'LÀ MOREL ET SA MOB, IL A SÛREMENT DES OUTILS ..
HÉ MOREL ARRÊTE-TOI !


JE VOUS RACCOMPAGNE ?
BEN ÇA C'EST FORT !
T'AS VU MOREL ? PAS MAL POUR UN AMATEUR !
BAH TU SAIS, LES NANAS C'EST VACHEMENT MATÉRIALISTE

Les Chevaliers du

La fin du monde est proche ! Qui nous protègera des Forces du Mal ? Seigneur, l'Apocalypse est arrivée ! Un seul rempart contre ce cataclysme : les Chevaliers du Zodiaque, preux et justes défenseurs de l'ordre, de la vertu et du bien !

Le mois dernier, Player One vous a présenté Dragonball, un dessin animé made in Japan programmé dans le cadre de l'innocent Club Dorothée qui-ô surprise- passe aussi les Chevaliers du Zodiaque. Précisons d'emblée, que ce dessin animé atteint parfois un tel niveau dans la violence, qu'en comparaison, la majeure partie des comics de super héros Marvel ou DC semblent extraits de la bibliothèque rose. Ici, le sang coule à flots, bons et méchants s'entretuent avec sauvagerie, sans même une ombre d'humour (ou si peu) pour dédramatiser le spectacle.

DES CHEVALIERS DESARMES PAR LA CENSURE

Produit par la compagnie Toei, comme Dragonball et la quasi-totalité des dessins animés japonais choisis par notre télé, Les Chevaliers du Zodiaque a été victime de la censure.

Les experts en DA japonais, des fous qui vont jusqu'à se faire brider les yeux et qui ne jurent que par Toei, Kamui et Sushi, sont, en effet formels : Les Chevaliers, Dragonball, Ken et des tas d'autres ont été considérablement "allégés" de leurs scènes les plus gratinées, afin de satisfaire aux critères de violence de nos chaînes. Ceux-ci sont beaucoup plus stricts que ceux des Japonais, friands de spectacles violents et sadiques.

Ceci dit, la violence des Chevaliers demeure, et nombreuses sont les mamans contrariées par ce déferlement d'bémoglobine et d'agressivité !

Il est cependant intéressant, de voir Les Chevaliers et les autres DA japonais, programmés au sein d'une des émissions pour kids, les plus populaires. Sachez qu'il y a treize ans, Strange devait interrompre l'adaptation française des Eternels de Jack Kirby (un comic-book Marvel délirant) suite aux foudres de la censure. Après précions néanmoins, la logique de la télé prête à défendre, envers et contre tout, les petits enfants des scènes scabreuses que regardent à longueur de journée, les gamins robotisés de Tokyo.

L'APOTHEOSE DU XXIème SIECLE

Les scénaristes des Chevaliers du Zodiaque se sont inspirés de la mythologie de la Grèce Antique (je vous recommande de lire, petit intermède culturel, L'Illiade et L'Odyssée, premières épopées cosmiques, qui restent inégalées trois mille ans après leur rédaction !). Ce n'est d'ailleurs pas la première fois, que les DA's men se tournent vers

■ ■ NOTA BENE AMICI : les aventures des Chevaliers sont disponibles en vidéo dans la collec' Club Dorothée chez Dagobert.

Zodiaque

l'Olympe. Souvenez-vous d'Ulysse 31 ! On retrouve dans Les Chevaliers, des personnages tels que Héraclès ou Pégase, intégrés aux combats futuristes des Forces du Bien et du Mal. Classique, dans les dessins animés nippons.

La trame de l'histoire est donc primaire, mais le développement part dans toutes les directions. Le malheureux qui prend la série en cours de route se demande, interloqué, d'où sortent tous ces guerriers bardés de métal.

Rassurez-vous, les bons se reconnaissent facilement. Ils gagnent bien évidemment, mais après s'être toujours fait copieusement rosser, dans un premier temps !

L'armure de Pégase, disséminée à travers le monde, est un des enjeux du massacre. Une fois revêtue, elle permettra à son titulaire, d'acquérir la suprématie dans la lutte. Au passage, les méchants rasent la moitié de la Terre, provoquent des guerres, bref, les humains dérouillent comme d'habitude.

NO FUN

On ne plaisante donc pas, dans cette série. Contrairement à la bonhomie, parfois un peu crispante de Sangoku, le charmant nabot de Dragonball, (excusons-le, c'est un rustique), Les Chevaliers évoluent dans un contexte tragique de **guerre galactique**. Les animateurs, d'ailleurs, ont mis le paquet pour nous faire saisir l'intensité du véritable **drame cosmique** que nous vivons. Musique, graphisme, couleurs, montage, tout est conçu de façon à en mettre plein la vue aux spectateurs.

C'est normal, il ne s'agit de rien de moins que du sort de la Galaxie qui se joue sous nos yeux ! Soyons donc prêts à soutenir de nos encouragements, nos gladiateurs-samouraïs. Sans eux, c'en est fini de nous... ■

Inoshiro Athabasca
(Call me INO-ATA)

■ ■ Vous connaissez Tales from Crypt, Flash et Swamp Thing ?! Ce sont des séries télé US. Ecrivez en masse aux directeurs des chaînes pour qu'ils les achètent.
Vous ne le regretterez pas !

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA

FIRE & FORGET™

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

LE CONVOI DE LA MORT

II

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... *Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... *Fin de transmission*

REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE

TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92